DEAD SPACE BULLY **FIFA STREET** LOS INMORTALES **PERDIDOS**



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

5,95€ Nº16 MARZO 2008

8 423793 600066 00016

¡FICHADOS!

AKIHABARA BLUES

UNA REVISTA M MARCA

NINJA GAIDEN II

LA ESPADA MÁS SANGRIENTA DE LA TIERRA

RAINBOW SIX 2 VEGAS

GRATIS DVD CON 9 DEMOS

BLAZING ANGELS II, LOS SIMPSONS SEGA RALLY, MEDAL OF HONOR...



Y ahora ¿qué?



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Al cierre de este número nos hemos encontrado con una noticia que, cuanto menos, nos ha preocupado. No es otra que el hecho de que grandes minoristas, como Best Buy, NetFlix y, sobre todo, Wal-Mart, anunciaran su apoyo al formato Blu-ray en detrimento del HD-DVD. El caso es que la noticia llega en un momento en el que Microsoft parecía habernos hecho caso en este tema —la rebaja a 99,99 € del HD-DVD de 360 es una prueba de ello— y comenzadaba a dar muestras de querer vender cara la derrota si se produjese al final. La versión oficial de Microsoft, al cierre del número, es: "No creemos que las recientes noticias sobre el HD DVD tendrán ningún impacto para Xbox 360 y nuestra posición en el mercado. Como siempre hemos afirmado, creemos que son los juegos los que venden consolas y Xbox 360 sigue teniendo el mejor catálogo de nueva generación, con más y mejores títulos exclusivos y los juegos más vendidos del momento. Esperaremos a una respuesta oficial por parte de Toshiba antes de anunciar nuestros planes con el reproductor de HD DVD para Xbox 360. El HD DVD es una de las muchas opciones para disfrutar de una experiencia de alta definición. Nosotros seguiremos ofreciendo a nuestros usuarios la opción de recibir contenidos de alta definición directamente a su consola, junto al reproductor de DVD que ya poseen". Esta afirmación tranquiliza por un lado (es cierto que al final la consola se vende por el catálogo de juegos), pero da miedo por otro, ya que hay que dejar muy claro a la comunidad de jugadores este hecho, porque que existe un riesgo más que palpable de que los potenciales compradores de una consola digan: "Hey, es que la PS3 tiene incluido el Blu-ray". Ahora llega el momento de, primero, esperar y desear que Toshiba y sus aliados puedan buscar un resquicio para competir. Y segundo, si ocurre algo malo para el HD-DVD, Microsoft, que es quien nos importa en esta historia, tenga la cintura suficiente para capear el temporal y preparar un contraataque.

Dicho esto, pasemos a analizar lo que nos depara el primer trimestre de 2008, que no es poco.

En primer lugar, los juegos. Llevamos dos semanas 'pateándonos' literalmente el mundo para traeros todas las novedades. Y son tantas que no han entrado todas en este número que ahora tienes en tus manos. Tokio, Milán, Londres, París, Munich, Dallas...

Han sido muchos kilómetros, pero ya tenemos algunas de las imágenes más esperadas por todos. El mítico Itagaki, Race Driver GRID y el hasta ahora poco conocido —pero que tiene una pinta increíble— Damnation; ese pedazo de juego que va a ser Dead Space y Lost Odyssey, títulos que podéis encontrar este mes en vuestra revista.

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Juan Manuel Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: AURORA CATÁ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, José María Rodríguez, Juan García 'Xcast' y Jorge Núñez 'Clapillo'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo (portada) - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas (icartas@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 87
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 81 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP




Número 16 Marzo 2008
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Contenidos


En el DVD
96

REGRESA A LA CIUDAD DEL PECADO EN UNA
EXPLOSIVA AVENTURA, Y ACABA CON
LA AMENAZA TERRORISTA DE UNA VEZ POR TODAS...




XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
PREVIEW EXCLUSIVA

Ninja Gaiden II

AUTOR: OXM Gustavo (Tokyo)

El esperado regreso del gran Ryu Hayabusa

Hemos tenido ocasión, en rigurosa exclusiva para nuestro país, de viajar a Tokyo para probar *Ninja Gaiden II*, la continuación de, tal vez, el mejor videojuego de la antigua Xbox (y de toda la pasada generación de videoconsolas, probablemente). El ninja Ryu Hayabusa tiene cuerda para rato y un gran catálogo de objetos afilados para cortar carne a diestro y siniestro.

Si tu eres un antiguo usuario de la Xbox original, es casi seguro que has tenido que tener, entre tu colección de juegazos, a *Ninja Gaiden*. El juego que el Team Ninja lanzó en exclusiva para la máquina de Microsoft llegó casi al final de la vida útil de la consola, y se convirtió en el juego que todo el mundo quería tener. Sólo había que verlo para darse cuenta que se había adelantado a su tiempo. No en vano sus desarrolladores han asegurado que hubo muchas cosas que quisieron hacer, pero que las limitaciones de la máquina no les permitió. Aún así, sólo hay que jugarlo unas horas para darse cuenta de que su calidad está muy por encima de un buen número de títulos desarrollados para 360 (no me obliguéis a dar nombres, que no me caben en las seis páginas de reportaje). Ahora, en nuestro país *Ninja Gaiden* es el juego original de Xbox retrocompatible más buscado por los usuarios de 360 (tal vez junto a *Shenmue II* y *Panzer Dragoon Orta*). No os imagináis lo bien que pagan una copia en las tiendas de segunda mano. Habrá que pedir a gritos a Microsoft que le incluya para su descarga (junto con los otros dos mencionados) en la sección de Xbox Originales del Live.

Pero el genial juego de acción creado por Tomonobu Itagaki tampoco se libró de alguna crítica, sobre todo por su extrema dificultad. Y es que el perfeccionismo y el realismo que quiso alcanzar su creador le llevaron a crear un juego casi imposible de pasar (en el nivel de dificultad más bajo de los dos disponibles). Esto fue una buena ▶▶



noticia para muchos aficionados 'hardcore', pero un verdadero dolor de cabeza para los jugones más 'casual' que se hicieron con él. Afortunadamente para todos estos, Tecmo lanzó una nueva versión un año después, a finales de 2005, llamada *Ninja Gaiden Black*, que incluía dos nuevos modos de dificultad, uno por encima del modo difícil (sólo para semidioses y demás deidades), y otro por debajo del modo normal. Este nuevo modo


Bloquea los ataques, es vital.


Los enemigos si atacando aún sin b

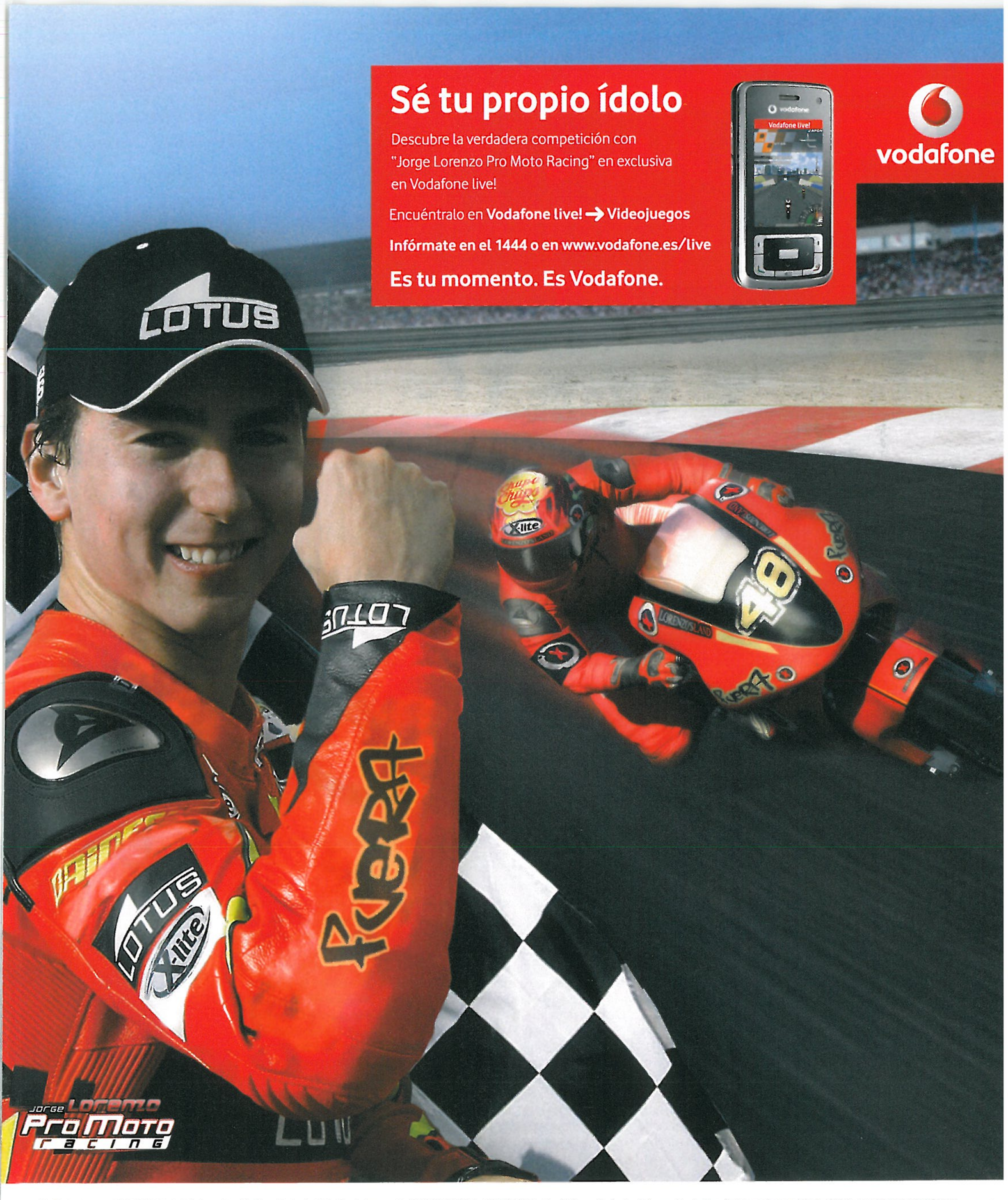
"Si hubiera una calificación de 'extremadamente sangriento' se quedaría corta para Ninja Gaiden 2"

era mucho más asequible, pero el cachondo de Itagaki adornó con una denigrante pulsera rosa a Ryu si elegías esta opción sólo para llamarte nenaza y reírse de tí. Pero mucha gente se pasó el juego en este modo, en la intimidad de su casa, sin decir ni pío, claro está (como un servidor).

Pues con estos antecedentes, y con el vídeo desvelado en el Tokyo Games Show en la retina, nos fuimos a Tokyo deseosos de probar la nueva aventura de Ryu Hayabusa.

Mucha sangre

Ya en la capital nipona, a la sombra del imponente monte Fuji y bajo una nevada increíble, tuvimos la suerte de visitar los estudios del Team Ninja (de hecho, hemos sido los primeros periodistas en pisar las instalaciones del estudio de Itagaki). Este impagable honor se completó con una entrevista exhaustiva con el papá de la criatura y una sesión de juego libre, en la que pudimos disfrutar (hasta tres veces seguidas) de un nivel del juego, concretamente el primero, que recibe el nombre de 'Sky Tokyo City'. Sobre los tejados de una peculiar capital japonesa (llena de pagodas tradicionales en las


Sé tu propio ídolo
Descubre la verdadera competición con "Jorge Lorenzo Pro Moto Racing" en exclusiva en Vodafone live!
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
vodafone
LOTUS
Jorge Lorenzo
Pro Moto
racing

"La curva de dificultad de la secuela es mucho más lógica y ahora hay modos para todos"

azoteas de los rascacielos, pero a la vez con un toque futurista: naves volando entre los edificios cargados de anuncios luminosos, al estilo Blade Runner), nos metimos de nuevo en la piel del ninja con más carisma del mundo de los videojuegos. Ryu tiene un aspecto genial, con su tradicional traje negro ajustadito. El trabajo gráfico de todo lo que le rodea nos dejó con la boca abierta.

Armado con la Dragon Sword, Ryu comienza a despachar enemigos en el minuto uno. Aunque, esta vez, los combates están más enfocados hacia los movimientos ofensivos que en el primer juego, el bloqueo defensivo vuelve a ser un elemento esencial (el gatillo permite parar los golpes con el arma principal). Y enseguida nos dimos cuenta de que, si el primer juego era sangriento, la secuela gana por goleada si de litros de sangre se trata. Enlaza combos y golpes especiales con tu espada y verás saltar brazos, piernas, cabezas o partirás en dos a algún enemigo. El espectáculo que dejas por los niveles tras de ti es dantesco: sangre por el suelo y las paredes, miembros cercenados... y cuando llega un pequeño descanso en la batalla, Ryu sacude la hoja de su arma para limpiar la sangre. Vamos, que la calificación por edades no sube del +18 porque no se ha inventado una calificación superior. Pero el propio Itagaki justificó lo sangriento del juego, katana en mano: "¿Cómo crees que quedarías si te golpeo violentamente con esta afilada katana tradicional japonesa?". Y eso si sólo hablamos de la katana, porque cuando vas recopilando (o comprando) más armas y accesorios, como la doble katana o la enorme guadaña: la carnicería está garantizada.

Ninja para todos

En cuanto a la dificultad, aquel punto negro del primer juego (depende para quién) hay que decir que esta vez el título es asequible para todo el mundo. El juego incluye los cuatro niveles de dificultad que pueden corresponderse con aquellos cuatro de *Ninja Gaiden Black*, pero hay que decir que, además, en el modo normal la dificultad ahora va 'in crescendo'. Los enemigos cada vez son más difíciles y aparecen en mayor número. Otro elemento que ha ayudado a mitigar la dificultad es el sistema de recuperación de salud. Aunque siguen apareciendo los ítems de recuperación de salud del primer juego, Ryu va recuperando su salud de



COLECCIONA
Mucho por hacer

En cualquiera de los niveles de dificultad del juego hay mucho por hacer, retos y recompensas para todos los gustos: colecciona calaveras, descubre lugares secretos en los niveles, consigue enlazar el mayor número de combos, los combos más largos y más sangrientos, consigue el mayor número de muertes por nivel, etc. Además de eliminar enemigos, jefes finales...



Aparte de la mutitud de ítems, en el juego hay que recoger esencia: roja, para cargar el karma para los nimphos; azul, para restaurar la salud ,y amarilla, para comprar con ella en la tienda del viejales de la primera entrega.

forma automática mientras avanza y elimina enemigos, al igual que al llegar a los puntos de grabado (checkpoint), mucho más numerosos que en el primer juego, por otra parte.

A medida que íbamos avanzando por este primer nivel, una serie de cofres nos enseñaban (con un pequeño vídeo explicativo) diferentes golpes y técnicas de combate de Ryu. Luego, al desplegarlas por primera vez, el juego nos recompensaba con 5 puntos de jugador. Es un buen nivel de aprendizaje, aunque se trata de un nivel muy largo y que, en su mitad final, presenta un buen número de retos para irse acostumbrando a los que nos va a enfrentar el juego a partir de aquí.

Los habituados al primer título enseguida nos hicimos con los mandos: X, para el golpe estándar; Y, para el golpe especial (esto combinado con nuestros movimientos y las diferentes armas da para muchos combos diferentes); RT, para el bloqueo; LT+LS, para el movimiento evasivo 'huída del viento', y B+Y, para desplegar los nimphos (esos golpes especiales que podemos desplegar, si tenemos la barra de karma a tope y que iremos recopilando, a medida que avance el juego, para nuestro inventario). Lo que sí ha cambiado, afortunadamente, es el sistema para acceder a la vista en primera persona. En el primer juego se activaba y





Los movimientos de Ryu y todas sus opciones de combos durante el combate son lo más adictivo del juego. El ninja se mueve como nunca.

Los enemigos y jefes finales no nos han decepcionado: desde ninjas de clanes rivales, a demonios de todo tipo. Vuelve el mejor NG.



manejaba con el stick derecho, algo incomodísimo para todo jugador habitual de títulos de acción, ya que este stick se usa normalmente para mover la cámara en tercera persona tras el personaje. Ahora sirve exactamente para esto, y para acceder a la vista subjetiva hay que utilizar LB, y RS para activar el zoom. Pero lo mejor de todo es que ahora para acceder al inventario y cambiar de arma de melé, armas arrojadizas, los nimphos o utilizar algún item sólo hay que pulsar abajo en la cruceta digital. El inventario aparece como un pequeño menú en pantalla y no se pausa el juego. Todo, más accesible y rápido. Aunque pulsando BACK accedemos al inventario tradicional, que para gustos los colores. Un Ninja Gaiden mejor, más espectacular, pero más fácil, asequible y que ha eliminado errores de la primera entrega. *Must have* a la vista.

"Ahora el inventario aparece en pantalla y es más rápido y accesible, sin pausas"

EQUIPO REVISTA POWERED BY



Participa en el concurso de Xbox Live más espectacular

¡YA TENEMOS A LOS DOS PRIMEROS MIEMBROS DEL EQUIPO OFICIAL!

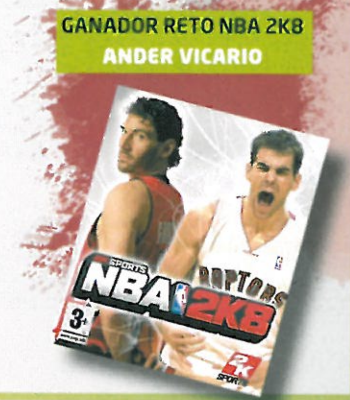


NOMBRE: Ander Vicario
CIUDAD: Vitoria
GAMERTAG: Ander15



NOMBRE: David Santiago Morales
CIUDAD: Barcelona
GAMERTAG: dmleto1

GANADOR RETO NBA 2K8
ANDER VICARIO



RECUERDA QUE PUEDES SER UNO DE NOSOTROS

¿CÓMO PARTICIPAR?

1 PARA COMENZAR

Entra en la web **www.revistaoficialxbox.com** y date de alta en el ranking general del Equipo Revista Oficial Xbox 360. Rellena todos los datos y te llegará un mail de confirmación a tu correo. Los cinco primeros puestos del ranking darán el pase directo al Equipo Revista Oficial Xbox 360.

2 PRIMERA FASE

Pero el ranking general no será la única manera de formar parte del Equipo ROX 360. Cada mes se anunciará un reto diferente, que aparecerá en la sección **EL RETO DEL MES**.

3 SEGUNDA FASE

Los primeros que envíen cada mes un mail a la dirección **equiporox360@gmail.com** según las reglas establecidas por OXM Xcast entrarán en el reto del mes. Los dos mejores de cada mes formarán parte del Equipo.

4 EL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

En el nº 19 se publicará el último reto, y en el 20 saldrán publicados, con su foto, los miembros del **Equipo ROX 360**. Los 10 que hayan salido de los 5 RETOS DEL MES y los 5 clasificados a través del ránking.



COLABORA





¡FORMAR PARTE DE NUESTRO EQUIPO OFICIAL TE HARÁ GANAR MUCHOS REGALOS!

¡PARTICIPA EN LA COMPETICIÓN Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE UN MONTÓN DE REGALOS CADA MES!

O'NEILL NEWS

SURF, SNOW Y TV

O'Neill Europe lanza una televisión para poder seguir de cerca los deportes de la tabla.



Basta con que te conectes a la web *www.oneilleurope.com/tv* para empezar a alucinar con los mejores momentos de los deportes de acción de O´Neill y de una forma totalmente gratuita. Acudirás en directo a los eventos O´Neill más asombrosos.

EL RETO DEL MES

ESTE MES, ENSALADA DE TIROS

El popular *Call of Duty 4: Modern Warfare* llega al reto de la ROX. Apúntate para disputar las partidas a muerte más reñidas de Xbox Live.

Este mes toca *Call of Duty 4*. Además os damos dos opciones: la primera será el 9 de marzo, a partir de las 4 de la tarde, y la segunda, el 11 de marzo a la misma hora. Para apuntaros, enviad un mail con vuestro gamertag a *equiporox360@gmail.com* y aclarad el día que preferís. Nosotros os daremos la hora. Las normas del reto son las habituales en un 'todos contra todos por clases': escenarios aleatorios y 15 jugadores más OXM Xcast en cada tanda. Ya sabéis: el primero que consiga 100 puntos en 10 minutos gana. El ganador de cada torneo (el del dia 9 y el del día 11) tienen un sitio en el Equipo ROX.



1 DOS TORNEOS

Este mes hemos puesto dos fechas para jugar, fin de semana y entre semana, para que no tengas excusas...

2 EL MEJOR DEL DÍA

Tanto si participas el día 9 o el día 11 de marzo, puedes ganar un puesto en el Equipo ROX. Sólo tienes que ser el mejor.

Los mejores



EL RÁNKING MENSUAL

¡Ya puedes consultar tu posición en nuestro ránking de jugadores!

Ya sabes, visita www.revistaoficialxbox.com y registrarte con tu mail y tu gamertag. Te llegará un mail a tu buzón de correo para que confirmes que quieres formar parte de la competición. Una vez confirmes tu participación, ya podrás conocer cada día tu posición en el ránking.

***A tener en cuenta:**

1) La Revista Oficial Xbox 360 no se hace responsable de los problemas de conexión de los participantes en la competición. En caso de problemas durante las partidas, la decisión de impugnar la partida, repetir o anular la misma recae directamente en OXM Xcast y OXM Chema.

2) La inclusión y exclusión de los jugadores en las partidas la llevará a cabo directamente OXM Xcast, quedando anulada para la lucha por un puesto en el Equipo Revista Oficial Xbox 360 cualquier competición que no sea generada por dicho gamertag.

3) Las reglas de cada una de las partidas de la competición las establece única y exclusivamente OXM Xcast, quedando por tanto anuladas las establecidas por los jugadores. La participación en el ránking mensual es totalmente libre, una vez se haya aprobado la inclusión del participante.

4) La participación en los Retos del Mes queda supeditada a la posesión del juego original en cuestión.

5) En los nº 15, 16, 17, 18 y 19, inclusive, se publicará un reto mensual que se celebrará a lo largo del mes de la portada de dicho número. En el nº 20 se publicará la lista definitiva del Equipo ROX 360, así como la lista de los beneficios y premios finales a los que tendrán acceso.

6) El envío del mail no garantiza la participación en la **LIGA** *ni en los* **RETOS DEL MES**. *El jugador debe ser aceptado por la organización.*

CONCURSO
EL JEFE MAESTRO BUSCA NOVIA

Entre batalla y batalla también hay tiempo para el amor. Participa en el concurso 'El Jefe Maestro Busca Novia', enviando un vídeo-declaración de amor para el Jefe, y gana un viaje para dos a Venecia. *http://entretenimiento.es.msn.com/san-valentin/jefe-maestro.aspx*



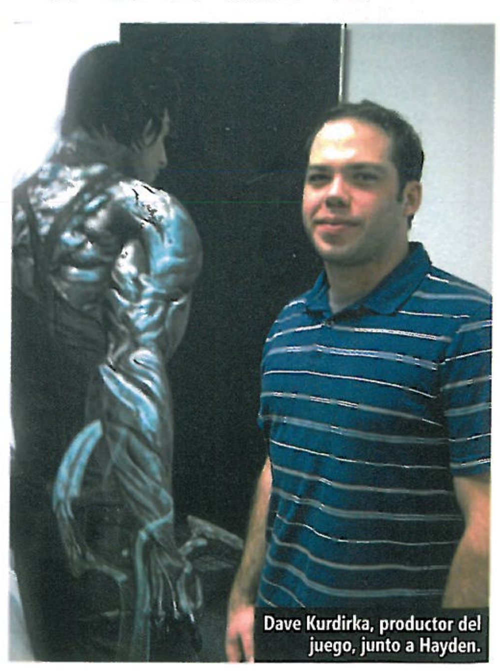
Tu lanza el Glaive y no mires con quién.

Noticias en el 'sector oscuro'

Ya os hemos hablado en varias ocasiones de *Dark Sector*, el nuevo shooter de acción de los chicos de Digital Extremes, que llegará a finales del mes de marzo. Pero como cada vez que vemos algo más del juego, nos gusta más, no quisimos desperdiciar la ocasión de jugarlo y de hablar con el productor del juego, Dave Kurdirka, de visita en Madrid.

La versión jugable que pudimos saborear en las oficinas de Virgin Play tenía ya un aspecto extraordinario, muy cercano a la versión review que pronto tendremos disponible para escribir un completo análisis del juego (en el próximo número de la revista). El aspecto gráfico y los movimientos de Hayden, el protagonista del juego, cada vez nos gustan más. Con esa perspectiva en tercera persona, mostrándonos a nuestro héroe casi de cuerpo entero, pero enorme en pantalla, muy al estilo de la fantástica e inmersiva cámara de *Gears of War*. Además se han eliminado de la pantalla cualquier rastro de barras de vida, munición y demás marcadores. Una pantalla limpia y brillante para concentrarse en la acción.

Pero, como ya os hemos contado, lo mejor de este juego, lo que le da ese toque de personalidad propia, es el Glaive, ese arma cortante y arrojadiza, que Hayden lleva acoplada en su mutada mano derecha. Lanzarla y escuchar su siseo en el aire, mientras se dirige a un enemigo para cortarlo en dos, es todo un placer. Y mientras esto ocurre, nosotros podemos estar saltando algún obstáculo o disparando con algún arma de fuego a algún otro enemigo molesto. El Glaive volverá obediente a nuestro brazo, cual halcón perdiguero. Aunque también hay un modo para dirigir, en primera persona, la trayectoria de este fantástico arma. También pudimos ver cómo el Glaive puede absorber elementos del entorno (fuego, electricidad...) para eliminar enemigos de forma más original o resolver determinados puzzles. Y las batallas contra increíbles y enormes enemigos finales son de lo mejor del título. Estamos ansiosos por clavar el Glaive en nuestra 360.



Dave Kurdirka, productor del juego, junto a Hayden.



Lanzamiento Mediados 2008

MANTÉN TU CABEZA PEGADA A TU CUERPO
Sólo hay una manera de matar a un inmortal: la decapitación. Por eso, entre ellos existe la fea costumbre de intentar cortarse el cuello con cualquier objeto afilado.

Los Inmortales

Nadie dijo que fuera fácil vivir más de 2.000 años. Ya sabes: sólo puede quedar uno...

Una película de culto en los ochenta, tres secuelas para olvidar y una serie de televisión que, sorprendentemente, llegó a los 119 capítulos, han labrado la leyenda de *Los Inmortales* (Highlander). Ahora llega su versión al videojuego para la nueva generación.

De aquella entretenida película de acción de 1986 sólo nos queda en la retina el genial papel de Sean Connery y, en los oídos, la excepcional banda sonora creada por Queen. De Christopher Lambert (el protagonista) y las secuelas, prefiero ni acordarme. El caso es que, justo ahora, la editora británica Eidos nos trae el juego oficial de la popular licencia, directo a las consolas de nueva generación y con el guión salido de la pluma de David Abramowitz, el guionista de la serie de televisión. En el juego nos toca encarnar a Owen McLoud, otro inmortal del famoso clan escocés (que debe ser primo de Connor, el de la peli, y Duncan, el de la serie de TV). Owen lleva 2.000 años dando tumbos (no comprendemos cómo se apellida McLoud, si nació hace dos milenios, pero vamos a pasar eso por alto) y decapitando a diferentes inmortales como él en épicos combates con espadas. Pero ahora, la cabeza que peligra es la suya y tendrá que intentar conservarla. El juego nos llevará por diferentes momentos de la larga vida de Owen, desde las calles de la ciudad romana de Pompeya del siglo I, pasando por el siglo IX en las Tierras Altas Escocesas, hasta el siglo XIV en el Japón feudal y una futurista ciudad de Nueva York. Acción a raudales, con buenas expectativas que encantará, sobre todo, a los fans de la saga, que los hay.



CONOCE MUNDO Y ÉPOCAS DISTINTAS

La larga y penosa vida de Owen nos llevará desde la ciudad de Pompeya al Japón feudal, la Escocia del siglo IX, y un largo etcétera.

ANÍMATE, ERES INMORTAL

Aprovéchate de tu inmortalidad: lánzate al vacío, atraviesa el fuego, la electricidad, recibe balazos como si nada...

DOMINA EL ARTE DE LA ESPADA

Domina la espada Claymore, la Katana y la Espada Doble "Twin Gladius" en intensos combates con múltiples enemigos.

ABSORBE HABILIDADES

Cada vez que derrotes a otro inmortal (cortando su cabeza) absorberás sus poderes y habilidades y podrás utilizarlas luego.

UN ARMA SECRETA MUY VALIOSA

Una misteriosa gema promete poderes increíbles al inmortal que la posea. Tal vez, sea el momento de hacerse con ella.



Perdidos

La isla más famosa de la televisión tiene a un nuevo personaje perdido en ella: tú mismo

Ya estaba tardando la serie más cara, y tal vez rentable, de la historia de la televisión en contar con su propia versión en el mundo de los videojuegos. Algunos de los guionistas de la serie y los estudios de Ubi Soft Montreal ya lo han hecho posible.

El videojuego de *Perdidos* (LOST) tiene pinta de tratarse de una aventura gráfica de las de antes, de las buenas, de las de mucho explorar, conversar y activar palanquitas y botones. Pero, además, con la trama de la popular serie como excepcional argumento de fondo, ¿qué hubieras hecho de estar en la misteriosa isla? Pues ya puedes responder a esa pregunta. Porque el juego te pone en la piel de Elliott, un reportero gráfico amnésico que se cuenta entre los supervivientes del accidente del vuelo 815 de Oceanic. Estás en la isla, tienes que intentar descubrir los misterios y fantasmas de tu pasado e intentar huir de ella. Para lograrlo puedes interactuar con todos los personajes de la serie: Jack, Kate, Charlie, Locke, Hurley, Sayid, Sawyer, Sun, Ben, Juliet... y visitar los lugares más emblemáticos de la trama (la playa, el búnker, las instalaciones de 'los otros').

El juego cuenta con un apartado gráfico excepcional y contará con las voces de los actores de la serie. Los fans, sedientos de nuevas tramas y enigmas, ya tienen ahí la cuarta temporada y este videojuego.



TODOS LOS QUE SON
Todos los personajes que han aparecido a lo largo de las tres primeras temporadas pueden aparecer en el juego, con un tremendo parecido.

"¿Qué harías tú si estuvieras en la isla? Ahora puedes saberlo"

HALO 3 REEDITADO
EL CINEASTA QUE HAY EN TÍ

Todavía hay tiempo para concursar en la fabulosa promoción 'Halo 3 Reeditado'. Sólo tienes que crear un vídeo sobre tu versión de la historia de Halo 3. Puedes ganar un viaje a Los Ángeles y estudiar en una escuela de guión. Entra en *http://www.xbox.com/es-es/halorecut*



99,99 €

El HD-DVD, a mitad de precio

Microsoft tiene claro que hay que seguir apostando por el mejor formato de cine doméstico en alta definición: el HD-DVD. Y para ello quiere animar a todos los usuarios de Xbox 360 a que se hagan con el más cómodo y económico reproductor de este formato: el de la 360. Y qué mejor manera de animar a la gente que bajarlo de precio. Dicho y hecho. Desde ya mismo el reproductor HD-DVD de Xbox 360 cuesta la mitad: 99,99 euros. Un precio inigualable para meterse de lleno en la nueva era del entretenimiento digital. Si tu consola ya puede reproducir videos, trailers y videojuegos, con una resolución de hasta 1080p, y tu televisor lleva la famosa pegatina 'Full HD' o 'HD Ready', es hora de completar el equipo con este fantástico reproductor, que además, es pequeño, queda tan mono junto o sobre la 360, se enchufa fácilmente por USB (mejor a la conexión trasera, si no la tienes ocupada con la antena Wi-Fi) y funciona a la perfección.
Además, si no tienes una Xbox 360 (algo bastante improbable, si estás leyendo esta revista), también puedes comprarte el reproductor y disfrutarlo conectándolo a tu PC o MAC. Es compatible 100% y sólo necesita un software que reproduzca alta definición (Windows Media HD Video, Power DVD Ultra, Mac OS X 10.5 Leopard...)

concurso

¡Regalamos dos packs de alta definición HD-DVD!

Al precio al que han rebajado el reproductor de HD-DVD para Xbox 360 no hay excusas para no hacerse con uno. Pero hay una manera de conseguirlo aún más barato: ganando nuestro concurso. Sorteamos **DOS PACKS** que incluyen:

Reproductor HD-DVD Xbox 360
La Sombra del Reino
El Ultimatum de Borurne
Yo os declaro Marido y Marido



Si quieres llevarte uno de estos dos packs por la patilla envía un mail a xbox360@unidadeditorial.es con el asunto 'HDDVD'.

CENTRAL DARK
MUCHO MIEDO EN EL PARQUE

Si te vas a asustar con facilidad, entonces no visites la página web *www.centraldark.com,* porque de verdad que da miedo. Y es que se nos desvela uno de los secretos mejor guardados del próximo y esperadísimo *Alone in the Dark*, que existe una oscura fuerza que protege Central Park.





This is Vegas

Un juego para vivir la 'ciudad del pecado' desde el sillón de casa

Todos queremos ir a Las Vegas alguna vez en nuestra vida, es un hecho contrastado, pero a la gran mayoría de nosotros no le alcanza el sueldo ni para un billete de autobús a Santiesteban del Puerto, provincia de Jaén. Pensando en todos nosotros, Surreal (un estudio de desarrollo interno de Midway) ha creado 'This is Vegas', un videojuego de acción con total libertad de movimientos en la ciudad más decadente del planeta. En palabras de Alan Patmore, director de Surreal, "Hemos aceptado el reto de ser el primer juego que ofrezca la experiencia al usuario de ver cumplidas sus fantasías más salvajes en Las Vegas: divertirse en los clubs más calientes, correr en circuitos clandestinos, probar suerte en las mesas de juego..." La juerga padre en invierno de 2008.





Cargador para GHIII

Ya no tendrás que cambiar las pilas de tu inalámbrica

A las guitarras inalámbricas de *Guitar Hero III* sólo les faltaba un detalle para ser perfectas: una batería recargable para sustituir a las pilas de toda la vida. Y es que es muy molesto tener que andar quitando las pilas al mando de la tele en un momento de necesidad (justo tras quedarte sin pilas en la guitarra en medio de la intro de 'Cliffs of Dover'). Pues los chicos de Activision ya han pensado en eso y lo han solucionado. A partir del 29 de febrero ya se puede adquirir el pack 'carga y juega' de Guitar Hero, que es compatible con los modelos de guitarras inalámbricas de Guitar Hero III: Legends of Rock Les Paul de PlayStation3 y Xbox360, y Kramer para PlayStation2. Un kit muy fácil de utilizar, ya que para cargar la batería el usuario simplemente debe conectar el cargador a la consola u ordenador, a través del puerto USB. Y cuesta sólo ¡19,95 euros!





Muy breves...

TYRANT STUDIOS

Estamos deseando saber cuál es el primer proyecto de Tyrant Studios, porque nada malo puede salir de las cabezas pensantes de Ardí LeBel y Anders Hejdenberg, directores de diseño de Halo y Battlefield 2: Modern Combat.

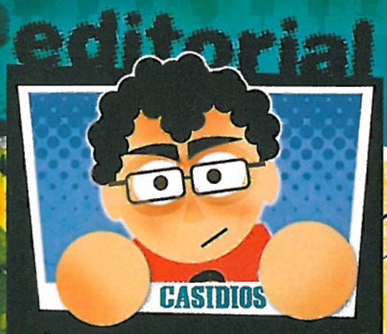
GUERRA EN OTOÑO

El genial juego de estrategia *World in Conflict* tendrá su versión para Xbox 360 a partir del próximo otoño. Además, la nueva versión que desarrolla Massive Entertainmnet y Swordfish incluirá contenido renovado tanto en la campaña de un jugador como en los combates multijugador.

C&C 3 RED ALERT

Uno de los juegos de estrategia con más tirón de hace unos años era Red Alert. Pues bien, la saga continuará en Xbox 360, según el anuncio que ha hecho Electronic Arts, que sirve para comunicar el desarrollo de *Command & Conquer: Red Alert 3*, que incluirá muchas novedades del género en este título.

editorial



CÓMO AGUAR LAS VACACIONES A 10 MILLONES DE USUARIOS

Durante las pasadas Navidades, diez millones de personas han encontrado problemas para conectarse al servicio de juego online Live, el único de pago del mercado. El dinero recaudado debería usarse para que todo funcione de maravilla, para que el servicio de asistencia responda en situaciones catastróficas, para que te den una respuesta cuando no puedes conectarte y, en resumidas cuentas, tener un producto con un valor añadido. Que por eso pagas.

Sin embargo, estas pasadas fechas navideñas, unos días antes de que anunciaran, a bombo y platillo, en la keynote del CES los diez millones de miembros del Live, esos mismos usuarios han visto cómo era una auténtica Odisea el poder jugar online. Supuestamente los problemas, o la excusa por los mismos, es que había mucha gente. Tanta, que no cabía a la vez jugando, sobre todo en hora punta. Es como el Metro de Madrid: hay horas en las que te sientas y otras en las que tienes que dejar pasar cinco trenes mientras te tapas la nariz. El problema es que va todo el mundo a currar a la misma hora. Si la gente entrara a trabajar a las 12 de la mañana, veríais cómo no había ningún problema...

Esta falta de planificación ha aguado las ansias de disfrutar durante las vacaciones del que muchos pensaban era el mejor sistema de juego online del universo. Esperamos que para el próximo período festivo hayan usado nuestro dinero para mejorar el servicio y que no se atasque en hora punta.

Y ahora que lo pienso, si Xbox Live tiene 10 millones de usuarios, el servicio online de DS tiene 65 y el de Wii casi 20... Todos sabemos que no ofrecen las mismas funcionalidades, pero son gratis, con más usuarios y no nos dejan con las ganas de jugar cuando estamos de vacaciones...

www.akihabarablues.com

EL RINCÓN DE AKIHABARABLUES



EL ENDING DE BIOSHOCK



Al fin me pasé Bioshock, algo que tenía pendiente desde hace meses. ¿Qué puedo decir? Una cinemática de menos de 30 segundos y no excesivamente brillante. Lo más satisfactorio es, con diferencia, los puntos que van a parar al GamerTag. Cierto es que tiene un punto de carga emotiva —si salvas a las Little Sisters—, pero yo realmente considero insuficiente, algo así como recompensa por haber superado las muchas horas de juego sustentado por el brillante argumento, no por la lineal jugabilidad ¿Por qué no desarrollar la historia al final? ¿Incluir una cinemática de muchos minutos? ¿Las prisas? Lo único que sé es que me he llevado un chasco.



HIPÓCRITA CENSURA



"Cabrón", "jodida" o "acojonante" son sólo tres de las palabrotas que unos extraños personajes en blanco y negro vociferan de forma continua en Imp, la serie que se emite durante las eternas pausas publicitarias de Antena 3. Y no precisamente durante horario nocturno, sino a las 14.45 de la tarde de hoy mismo, en un horario en el que millones de niños españoles están enchufados mirando Los Simpson.

Y mientras, Amnistía Internacional sigue en su campaña contra los videojuegos, cuando el público televisivo es inmensamente mayor y los videojuegos sí que están correspondientemente etiquetados...

por Kristian

QUEREMOS EL ARMA DE NO COUNTRY FOR OLD MEN



Los miembros de esta didáctica sección somos fans de los Coen y no nos avergüenza venerar El Gran Lebowski, amar Fargo y odiar a las vacas como Clooney en O' Brother. Y ahora, que gracias a ellos, Bardem se llevará el Oscar por ser el mejor actor de reparto, gracias a No es País para Viejos, debemos pedir a las instancias más altas que incluyan el arma que lleva el asesino Anton Chigurh en un videojuego.

El trabuco que usa el amigo para repartir "justicia" por la América profunda, un compresor de aire que arroja un tubo metálico a alta velocidad y que se utiliza para sacrificar ganado, ha hecho méritos suficientes para ser incluido en un videojuego. A ser posible, en Half Life 3, junto a la pistola gravitatoria y el arma de Portal. Incluso lo compraríamos, aunque no estuviera traducido...

por Casidios



EL ANÁLISIS DE KRISTIAN

BURNOUT PARADISE: "Una gozada absoluta tanto gráfica como online, aunque el modo crash de anteriores entregas me sigue pareciendo la referencia en cuanto a espectacularidad. Indispensable para cualquier jugador".

THE CLUB: "La redención de Sega. Acción de vieja escuela para un título 100% coin-op que no te dejará indiferente. Un multijugador normalito, pero por lo demás se me antoja como la fusión perfecta entre Streets of Rage y Smash TV. Ahí queda eso".

DEVIL MAY CRY 4: "Gráficamente impecable. Y más, teniendo en cuenta que es un multiplataforma. La serie de Dante ha superado la papeleta Next-Gen con nota. Eso sí, arriesgando lo mínimo: Es lo mismo que los anteriores pero más bonito".

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Comer tomate

Tragar

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es



El carismático jefazo del Team Ninja nos habla de Ninja Gaiden II



Hablamos en Japón con...

Tomonobu Itagaki

Antes de hablar con nosotros, el padre de *Dead or Alive* y *Ninja Gaiden* se toma su tiempo para colocarse los accesorios de su cuidada imagen pública: gafas oscuras, pantalones y cazadora de cuero... Parece una estrella del rock. La imagen impone, pero enseguida nos reponemos y le asediamos a preguntas sobre el inminente *Ninja Gaiden 2*.

—La dificultad de *NG* era muy elevada. ¿Qué se van a encontrar los jugadores en esta secuela?

Hemos encajado las críticas y hemos aprendido de ellas. En esta ocasión, la dificultad del título va a ser muy progresiva, entrenando y preparando a los jugadores para los niveles más serios. Nos hemos dado cuenta de que lo divertido de un juego de acción es que todo el mundo, con un par de botones, consiga que el personaje haga cosas extraordinarias y pueda decir: "Oye, yo he hecho eso". Esto produce una satisfacción inmediata. Y crea la necesidad de seguir jugando.

—La cámara en el primer juego fue uno de los aspectos más controvertidos. ¿Se ha mejorado, en esta ocasión?

La cámara es uno de los elementos que más hemos trabajado. En el primer juego la cámara iba tras Ryu y, si éste se metía en un ángulo complicado (como al dejarse caer por un agujero a un nivel inferior), la cámara se quedaba enfocando desde arriba, hasta que Ryu se alejaba suficientemente de la pared. Era muy molesto. En NG2 hemos mantenido esta cámara, pero hemos añadido otro 'camara man'. Cuando Ryu cae en un pozo o gira una esquina complicada, el segundo 'operador de cámara' activa su visión para que no perdamos nada de la acción y no recibamos golpes sin saber de dónde. En cuanto a la visión en primera persona, la hemos quitado del stick derecho, una molestia para los jugadores, que ahora pueden mover la cámara trasera con este control.

—Hemos descubierto, con sorpresa, el tutorial del primer nivel, acompañado con videos y explicaciones de las técnicas. ¿Por qué ahora, mientras que en el primer juego era inexistente?

El primer juego fue muy completo y contaba con mucha profundidad, pero no conseguimos, tal vez, que todos los jugadores llegaran a desplegar todo lo que ofrecía, probablemente por no saber asesorarles. En esta ocasión, nos queremos asegurar que todo el mundo tiene acceso a todas las habilidades y posibilidades del personaje. Es un tutorial, pero nada convenciona. En realidad, quiere dar el aspecto del aprendizaje paulatino de un verdadero ninja.

—Esto hace que todo sea más sencillo, como el nivel de dificultad mínimo. ¿Este nivel será parecido al de Ninja Gaiden Black? ¿Llevará Ryu una pulsera rosa?

No. El nivel que llamamos 'Ninja Dog' en Ninja Gaiden Black fue un ajuste muy artificial de la dificultad del juego original para satisfacer a una parte de jugadores cabreados. Nos saltamos las reglas, ofreciendo incontables ítems de salud. Por ejemplo, para que el juego fuera fácil de pasar. En el caso del modo de dificultad más sencillo en Ninja Gaiden II, llamado 'El camino del acólito', el juego no se altera, tiene una jugabilidad lógica y con una ligera curva de dificultad ascendente. En realidad está diseñado para esos jugadores cuyo objetivo es ver la mayor cantidad del juego sin demasiados problemas. Y no, no habrá pulseras rosas.



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...

Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



¿DÓNDE ESTÁ MI GAMERTAG?

Hola, chicos. Tengo algunas dudas sobre mi gamertag y quería saber si podéis ayudarme. Hace unos meses tuve la 'maravillosa' idea de cambiar mi Xbox por otra consola de la competencia, de la cual no quiero ni acordarme. Craso error, os lo aseguro, pero tranquilos... Me volví a cambiar al bando de los buenos. Al lío: llevé mi nueva Xbox 360 a casa de mi cuñado, puesto que ahora yo no dispongo de internet, y mi ¡¡¡SORPRESA!!! fue que pude recuperar mi antiguo gametarg, con mis amados logros y todo. !Qué pasada¡ Y no sólo eso, sino que al entrar en el bazar descubrí que podía descargar mis antiguos juegos arcade y temas varios. Pero al volver a casa (sin conexión a internet) empezaron los problemas. Descubrí que los temas habían desaparecido y mis juegos completos se habían convertido en simples demos. ¿Acaso no he recuperado del todo el dichoso gamertag? ¿Me pasará lo mismo si descargo mas juegos arcade y temas? Espero que podáis resolverme estas pequeñas dudas y no me tengáis en cuenta la "canita al aire" que eché con los de Sony. Un saludo a todo el equipo de la revista. Adiós...

@ *Álex*

Bueno, Álex, las relaciones de riesgo es lo que tienen... riesgos. Así que intenta ser más fiel a la blanquita la próxima vez, que luego vienen los problemas... No, en serio: lo que te ocurre es un problema bastante común a todos aquellos que han cambiado de consola, por capricho o por necesidad (el anillo rojo ha hecho estragos). Con una nueva máquina puede recuperarse, como has comprobado, tu gamertag antiguo junto con todo el material que habías pagado y descargado. Pero Microsoft sólo permite el uso de este material mientras la máquina está conectada a Xbox Live con ese gamertag. Así se aseguran de que eres tú, y sólo tú, quien disfruta de todo ello. Con el material que bajes a aprtir de ahora, ya no tendrás este problema.



¿QUÉ PASA CON EL HD-DVD?

Visto el abandono por parte de Warner de apoyar al sistema HD-DVD, ¿cómo creéis que está el asunto de los formatos de alta definición? ¿Microsoft seguirá apostando por HDDVD? ¿Es posible que aparezca un reproductor de Blue Ray para la Xbox 360? Supongo que, al ser un reproductor externo, se le podria acomplar el de otro sistema, ¿no? Muchas gracias por todo y seguid así.

Biel Ramón

Pues sí, parece que corren malos tiempos para el HD-DVD en la carrera por el dominio de la alta definición de andar por casa. Pero la carrera todavía no está decidida, ni mucho menos. Además, ahora Microsoft vuelve a apostar fuerte por el formato, reduciendo el precio del reproductor de 360 a la mitad. Es un buen momento para hacerse con uno y comenzar a comprar películas en HD-DVD, cuyo catálogo actual es casi igual de abultado que el del formato rival. De todas formas, si finalmente termina imponiéndose el Blue Ray, Microsoft lanzaría de forma inmediata un reproductor externo para su consola. Ya avanzaron esa posibilidad en la presentación del reproductor, hace ya un año. Un reproductor externo USB y a correr. Además, podía incluir un plan renove para cambiar el antiguo HDDVD.

Blade se moja

Rubén Mercado
Subdirector de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

Y ahora, ¿qué?

Después de unas fechas navideñas en las que parecía que las compañías se despertaban de ese letargo en la originalidad en sus nuevos desarrollos, nos vuelven a llegar cada día noticias de novedades que de verdad no lo son. Reediciones de antiguos superventas, que muchas veces simplemente aprovechan una buena licencia para hacer algo que, a los que hemos disfrutado hace ya unos años de ellas, ahora nos quedamos con las ganas de un producto que esté a la altura de su antecesor con la consiguiente mejora gráfica y potencia que las consolas de nueva generación permiten.
Ninguna de las plataformas de entretenimiento disponibles en estos momentos –excepto, en menor medida, la consola de Microsoft, que sí que está apostando por nuevas sagas, con mejor o peor pinta–, se están centrando en intentar recuperar algunos juegos míticos, como, por ejemplo, Street Fighter, Alone in the Dark, Turok, o sacar nuevas entregas de algunas sagas de éxito: Devil May Cry, GTA, etc...
Pero... ¿dónde está esa originalidad que se nos prometió? ¿Esas nuevas sagas que relegarían al recuerdo, a las que ya hemos jugado y rejugado? Parecía que con la salida al mercado de Assassin's Creed, Kane & Lynch etc, la cosa iba a cambiar. Pero sólo alguna compañía se atreve (vuelvo a decir, con mejor o menor calidad) a innovar o a intentar crear nuevas licencias, como The Club o Turning Point.
No es que no queramos volver a controlar a Ryu, Blanca o Edward Carnby, pero ¡queremos poder disfrutar de nuevas emociones, de nuevas personalidades y de nuevas historias! Esperemos que este parón de originalidad sea simplemente un pequeño respiro para que los desarrolladores terminen de pulir esas nuevas historias y que sepan darle la forma final que se merecen.

¿Eres uno de ellos?

El mes pasado salió la revista cargadita de concursos y, claro está, este mes tenemos que dedicar una página entera a publicar a todos los afortunados ganadores de cada promoción. 50 lectores se han llevado 2100 MP´s a casa, 12 más un pack de *Kane & Lynch* (juego, camiseta y bolsa) y 45 juegos clásicos Xbox de THQ. ¡Enharabuena!



50 TARJETAS 2100 MP
La avalancha de mensajes recibidos para llevarse una tarjeta de 2100 MP´s no ha tenido precedentes. Al final, 50 afortunados. Todos ellos han recibido ya un mail con la tarjeta y las instrucciones para activarla. No vamos a publicar sus nombres, que son muchos...

Packs Kane & Lynch

Emma Briones Zamudio (La Rioja)
Esteban Gavilán Gutiérrez (Sabadell)
Úrsula Orruño Garriga (Barcelona)
Marta Cebollada Rojas (Alcalá de Henares - Madrid)
Josep Eduard Pera (Madrid)
Anna Merino Carrió (Lugo)
César Teixidó Solé (Santander)
Loli Castro Ramírez (Toledo)
Montserrat Barrera Merida (Madrid)
Carolina Torres Isla (Madrid)
Javi Núñez Guitart Ramírez (Guadalajara)
Fernando Herrero Martín (Toledo)

KANE & LYNCH DEAD MEN

Sorteo juegos clásicos Xbox de THQ

Psychonauts (8)
Miriam Martín Fresno (Sabadell - Barcelona)
Roberto Sanz Villaécija (Madrid)
Mónica Revuelto Ortiz (Castellón de la Plana)
Eduardo Gómez Torralba (Badajoz)
Juan Manuel Santos Santos (Écija)
Ángel Aragoneses Martín (Madrid)
Blanca Varela Márquez (Santander)
Álvaro Tato Mojado (Madrid)

Full Spectrum Warrior (2)
Juan Francisco Izquierdo (Santa Cruz de Tenerife)
David de las Heras Rodríguez (Ciempozuelos - Madrid)

Cars (2)
José Luis García Guerrero (Madrid)
Marcos Sanz Márquez (Navarra)

Wrestlemania 21 (1)
Ernesto Gutiérrez Salinas (Santander)

Raze's Hell (12)
Angel Luis Galán (Valdemoro - Madrid)
Mario Montesinos Rodríguez (Murcia)
Daniel Calderó Salué (Lleida)
David Salguero Martínez (Badalona)
Alberto Valle Montañés (Ferrol)
María Polo Pérez (Madrid)
Jesús Pérez Martorell (Málaga)
Iván Lluc Reichardt (Santiago de Compostela)
Albert Mejía Font (Islas Baleares)
Juan Carlos Ibarra Mansilla (Madrid)
Mª Carmen Granero López (Zaragoza)
Manuel Soto Menéndez (Cáceres)

MX Unleashed (2)
Alberto Gonzalez Olmos (MX Unleashed)
Benito Luján (Madrid)

Advent Rising (9)
Marc Nebot Rodríguez (Castellón)
Lorena Macario Criado (Barcelona)
Inma Vinal Contardo (Madrid)
Alex Casas Bravo (Toledo)
Patricio Minaya González (Madrid)
Juan Francisco Hita (Santander)
Jordi Fernandez (Oviedo)
Carlos Jiménez Ordoñez (Barcelona)
Jordi Zamudio Fernandez (Barcelona)
Esteban Torrealba Cuesta (Madrid)

Aeon Flux (3)
Carlos Vallejo Boya (Medina del Campo)
Amat Bertran Bonjorn (Huesca)
Oriol Codina Gas (Gijón)

Scooby Doo Mayhem (3)
Riol Carulla Velasco (Lleida)
Vanessa Gas Álvarez (Madrid)
María Costa Vázquez (Madrid)

Clásicos Disney (3)
Rogelio Palacios Aguado (Guadalajara)
Sara Blanco Campo (Sevilla)
Olga Quero Invernón (Córdoba)





The Darkness

Cómpralo en www.game.es por 54€

¿Por qué te gustará? Es un thriller de venganzas mafiosas al estilo Tarantino con el terror sobrenatural de Hellraiser. Pero con más sangre y tacos.

Mejor momento No lo podemos decir porque estropearía la sorpresa. Sentirás el dolor de Jackie acercarse al final del primer acto del juego.

Haz esto...
- Desbloquea alguno de los logros secretos.
- Mata a todos los trabajadores que veas durante la persecución policial del comienzo del juego.
- Encuentra (y usa) el ataque de la sierra.

DE 'REBAJAS'...

Los mejores juegos de 2007, ahora a un mejor precio

Echa un vistazo a las fechas de lanzamientos y verás que el 2008 va a ser un año increíble. Pero el año pasado fue muy bueno para 360 también, y el final de 2007 vio cómo una enorme cantidad de grandes juegos llegaban a las tiendas. Ahora que ha pasado algo de tiempo, algunos de ellos están más baratos...



Virtua Fighter 5

Cómpralo en www.game.es por 66,99€

¿Por qué? Esta quinta entrega perfeccciona un juego casi perfecto, con juego online exclusivo

Mejor momento Matar a un 5º Dan online. El estudiante se convierte en maestro.

Haz esto...
- Gana una pelea sin ser golpeado.
- Acaba con Dural en el nivel de dificultad más alto.

HÉROE DE 2007



FPS Mirando atrás, al pasado año, comprobamos que ha habido un género que ha dominado las ventas, y ese es el 'first-person shooter'. *BioShock, The Orange Box, The Darkness, Call of Duty 4, Halo 3*. ¿Cómo podemos puntuar a un título por encima de otro? Cada uno de ellos ha sido brillante por sus propias razones.



Lost Planet

Cómpralo en www.fnac.es por 44,95 €

¿Por qué te gustará? Una aventura de ciencia ficción en un planeta helado. Piensa en El Imperio Contraataca con trajes robóticos al estilo manga.

Mejor momento Manejar dos robots gigantes en una partida de Xbox Live – y ganar.

Haz esto...

- Acaba con el gusano de nieve gigante en el segundo nivel
- Juega en Live al mapa basado en la oficina japonesa de Capcom.

Sega Rally

Cómpralo en www.game.es por 39,95 €

¿Por qué te gustará? Sega está haciendo lo que mejor sabe hacer: crear las mejores experiencias de juego arcade y llevarlas al mundo de Xbox Live.

Mejor momento La pantalla del segundo cañón, donde el trazado te lleva por encima de la sucia superficie de una presa. Divisas la presa a lo lejos, y tras unos cuantos derrapes bordeando un barranco, rápidamente entras en ella, con el valle entero a tu derecha.

Haz esto...

- Desbloquea la línea de coches clásicos.
- Gana una carrera en Xbox Live contra otros cinco oponentes.
- Toma esa curva fácil de izquierda/derecha en Alpine2 sin golpear las defensas.





SKATE

Cómpralo en www.game.es por 66,90 €

¿Por qué te gustará? El skateboarding, reinventado y refrescado. EA se centra en una visión más realista del deporte que Hawk... E intenta robarle el puesto.

Mejor momento El editor de vídeo, permitiéndote juntar unos cuantos momentos espectaculares —o, como nosotros, un gran número de caídas y golpes.

Haz esto...

- Haz un flip en medio del aire, cayendo sobre las ruedas en un monumento vertical, baja por éste y cae bien.
- Ve cuesta abajo con tu tabla, navegando a través del tráfico.

CERO EN 2007

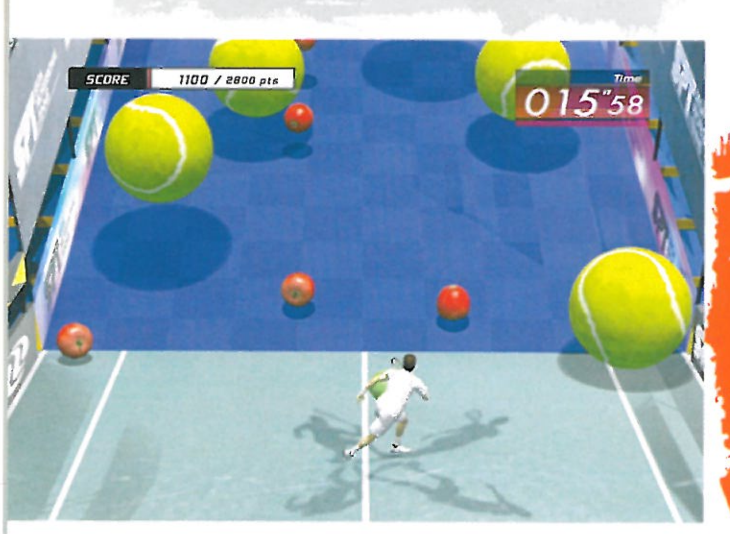


SPIDER-MAN Y SUS AMIGOS La mayoría de los juegos sobre películas de 2007 fueron bastante malos. ¡Ay, Spidey! Deberías haber pensado que "un gran poder conlleva una gran responsabilidad". Pero otro año, otra terrible colección de momentos de juego horribles. *Transformers, Spiderman 3, La Brújula Dorada*... Aparte de *Harry Potter, Los Simpsons* y el medio decente *Locos por el Surf* el resto fueron bastante decepcionantes.



Virtua Tennis 3

Cómpralo en www.game.es por 66,90 €
¿Por qué te gustará? La perfección del tenis arcade y uno de los mejores juegos de cuatro jugadores.
Mejor momento Conseguir hacer tres servicios perfectos seguidos para después rematar con tres voleas.
Haz esto...
- Gana al campeón del campeonato Wimbledon Roger Federer en el modo Tour Mundial.
- Acaba con cada uno de los 6 mini juegos en el Tour Mundial.



Los Simpsons El Juego

Cómpralo en www.game.es por 66,90 €
¿Por qué te gustará? Junto con *Harry Potter*, este fue el mejor juego sobre una película de 2007, con las voces del reparto original de Los Simpson.
Mejor momento Encontrarse con Will Wright (el diseñador y creador de EA y Sim City) destruyendo los antiguos videojuegos de los Simpson. La familia Simpson intenta detenerle, gritando que no tiene derecho a hacerlo. ¿Su respuesta? ¡Claro que puedo! ¡Soy Will Wright!

GRANDES DECEPCIONES

***Spiderman: Amigo o Enemigo*. Tan sumamente malo que nos gustaría que no hubiera existido..**

Pack de canciones Guitar Hero. ¿Por qué es tan caro?

El retraso de *Rock Band*. Se truncó nuestro sueño de poder disfrutarlo durante la Navidad.

The Darkness multijugador. Una gran idea, aunque un lag horrible lo descartó rápidamente.

***Space Giraffe*. Lo sentimos Jeff, no es tan bueno.**

The Orange Box

Cómpralo en www.game.es por 64,95 €
¿Por qué te gustará? El premiado Half-Life 2 y los episodios Uno y Dos. El humor negro del FPS Portal. El increíble multijugador online de Team Fortress 2. El mejor pack de juegos de 2007.
Mejor momento La escapada nocturna a través de Ravenstown al comienzo de Half-Life 2. Improvisar con los terroríficos zombis.
Haz esto...
- Lleva a salvo al gnomo de jardín a lo largo de todo el Episodio Dos. ¡30 puntos para ti!
- Encuentra al Vortigan cantante escondido en una de las alcantarillas de Half Life 2
- Supera el contrarreloj de 17 minutos de Portal.




ESTAS NO SON
LAS CALLES EN LAS
QUE TU CRECISTE
MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE.
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUBA TUS REGATES.
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APARTÁTE A UN LADO.
LA CALLE ESTÁ QUE ARDE
FIFASTREET3.COM
FIFA STREET 3
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2005 FIFA
EA SPORTS BIG
A LA VENTA EL 28 DE FEBRERO
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.
FIFA STREET 3



John Woo's Stranglehold

Cómpralo en www.game.es por 62,95 €

¿Por qué te gustará? Es el clásico Hard Boiled de John Woo, en forma de videojuego. La cámara lenta del tiempo Tequila, combates con estilo y grandes explosiones como acompañamiento.

Best moment Subir por el esqueleto del Tiranosaurio Rex mientras disparas a los enemigos por la galería, después saltar al final.

Haz esto...

- Desbloquea a John Woo y úsalo para ganar en una partida multijugador
- Haz una grulla, como se enseña en el vídeo de entrenamiento.

BioShock

Cómpralo en en www.game.es por 64,95 €

¿Por qué te gustará? Examinarás la decadente utopía submarina llena de maníacos sedientos de sangre. Es un ecosistema único, que cuestiona la moralidad de matar por tu propia supervivencia.

Mejor momento Después de horas de tensión, finalmente entras en las oficinas de Andrew Ryan, creador de Rapture. Pero lo que allí encuentras hace que todas las piezas del puzle se junten formando una imagen terrorífica.

Haz esto...

- Rescata a las suficientes niñas para conseguir el plásmido hipnotizador de Big Daddy y obsérvale luchar contra su protegida.
- Mata al artista Cohen según baja por las escaleras después de que completes su pieza maestra y lánzalo hacia su propia creación.



Project Gotham Racing 4

Cómpralo en www.game.es por 61,90 €
¿Por qué te gustará? *PGR4* es a la conducción realista lo que Sega Rally es a la arcade. Se ve (y se juega) tan bien como *Gran Turismo*, y lo más importante es que está a la venta ahora.
Mejor momento La enorme potencia de las carreras avanzadas las hace casi imposibles de controlar cuándo le pones las manos encima por primera vez. Pero, una vez que has echado unas horas, verás que estás puliendo vueltas perfectas una y otra vez.

Has esto...

- Usa una moto en una carrera en Xbox Live y gana a todo un grupo de coches.
- Completa una vuelta rápida sin tocar el freno.

¿Cuál es tu indispensable de 2007?
Envíanos tu opinión sobre la compra imprescindible de entre todos los juegos de 2007 a **xbox360@unidadeditorial.es**



Viva Piñata

Cómpralo en www.game.es por 29,95 €
¿Por qué te gustará?
Un denso y sorprendentemente complejo híbrido de jardinería y Pokemon.
Mejor momento
Conseguir que todas esas especies de Piñatas que merodeaban por ahí se conviertan en residentes de tu jardín.

Haz esto...

- Envía por Xbox Live una piñata de regalo a un amigo
- Cuida correctamente al menos a cinco especies de piñatas distintas.





Harry Potter y la Orden del Fénix

Cómpralo en www.game.es por 66,96 €

¿Por qué te gustará? Harry Potter viene con un videojuego digno sobre la película y las novelas originales de JK Rowling.

Mejor momento Enfrentarse cara a cara con Voldemort en un duelo final. Puede ser obvio, pero es genial ver un juego que capture la misma sensación de drama que su homónimo en la película.

Haz esto...

- Enfréntate a los dementores... y sobrevive.
- Recluta a 20 miembros de Dumbledore.

Crackdown

Cómpralo en en www.game.es por 26,95 €

¿Por qué te gustará? Una enorme ciudad donde controlas a un policía con super poderes. Arroja coches, salta de tejado en tejado, completa contrarrelojes... Todo, en el nombre de La Ley.

Best moment. Ramón González está escondido en un faro en Los Muertos, con toda su banda entre tú y él. En vez de echar a correr en plan suicida, tírate al océano, nada alrededor hasta la parte trasera y trepa. Entonces tan sólo tendrás que empujar a Ramón por el balcón.

Haz esto...

- Salta desde lo alto de torre de la agencia y cae en la pequeña piscina.
- Junta una gran cantidad de barriles y préndelos para verlos volar.

JUEGOS ARCADE INDISPENSABLES

Antiguos clásicos renovados a través de Xbox Live

Castlevania – 12 horas maravillosas. (Precio: 800 MP = 9.60 €)

Speedball 2: Brutal Deluxe – Nos encanta su brutalidad. (Precio: 800 MP = 9.60 €)

E4 – EL shooter psicodélico. (Precio: 800 MP = 9.60 €)

Sonic the Hedgehog 2 – Las mejores plataformas clásicas (Precio: 400 MP = 4.80 €)



Damnation

AUTOR: OXM Maeso

Un atractivo shooter, con vaqueros sucios y futuristas

En nuestra visita a los estudios de Codemasters hubo sorpresa: nos topamos con los chicos de Blue Omega y nos enseñaron el aspecto Damnation, un proyecto en su primera fase de desarrollo, pero que ya apunta meneras.

Aunque hasta ahora sólo se habían dedicado a producir películas de terror de serie B (Dark Ride o Danika, entre otras), el estudio americano Blue Omega Entertainment se ha lanzado a al mundo del desarrollo de videojuegos. Su jefazo, Michael Urbanski, nos

Enormes niveles para combatir en horizontal y vertical

presentó el título en el que están trabajando, ***Damnation***, un shooter que distribuirá Codemasters y que llegará a Xbox 360 a finales de año. Aunque el título se encuentra aún en una fase muy temprana de su desarrollo, su diseño e idea original lograron captar nuestra atención.

Sus creadores definen a ***Damnation*** como un 'shooter vertical', y es que aquí los niveles crecen a lo alto. Todas las fases del juego se desarrollan en gigantes cos espacios, que pueden recorrerse durante horas (eso afirman ellos) tanto en horizontal como en vertical. El juego está ambientado en un lejano oeste post-industrial y medio-futurista, como una menzcla entre Wild Wild West, Mad Max y FullOut. Así, entre los cañones desérticos y pueblos polvorientos, se levantan estructuras gigantescas de metal, de decenas de pisos de altura, por las que los protagonistas pueden



correr, saltar, hacer piruetas y dispararse metralla de toda clase de calibres. y es que las piruetas, los puzzles y la exploración parecen ser tan importantes como los combates. No en vano sus desarrolladores definen el juego como una mezcla de estilos que abarcaría títulos como *Gears of War*, *Tomb Raider* o *ICO*.

El personaje que controla el jugador es el capitán Hamilton Rourke, miembro de la gerrilla rebelde que lucha contra la Prescott Standard Industries, una corporación que domina un país devastado tras más de 20 años de guerra civil. Este grupo de rebeldes se denomina The Pacekeepers y está compuesto por bravos cazarecompensas y ex-veteranos de la guerra, con grandes sombreros de vaquero y enormes pistolones a la espalda.



Además de saltar, escalar y descolgarse por lugares imposibles, Rourke cuenta con un sistema de cambio de armas, apunte y disparo idéntico al de Gears of War (no han intentado ni disimularlo), pero es algo que le sienta muy bien. En algunos de los niveles que vimos en movimiento, al personaje principal le acompañaban algunos compañeros de armas, con los que atacar mano a mano. También pudimos verle desplegar una especie de poder místico, la 'visión del espíritu', que le permite ver a través de muros y paredes y localizar dónde se encuentran los enemigos. Esto es algo realmente útil en un juego repleto de pisos que recorrer en vertical. Esta visión te permite ver si hay visitas desagradables antes de acceder al piso de arriba.

Lo más increíble y ambicioso del proyecto es el tamaño de algunos niveles. Sus responsables nos hablaron de algún escenario en el que se tardarían unas tres horas para recorrerlo de punta a punta y otras tres horas para ir desde el suelo hasta lo más alto del nivel. Desde luego, esto ofrece increíbles posibilidades para su disfrute tanto offline, como en los posibles modos multijugador a través de Xbox Live.



Un juego de acción muy ambicioso que bebe de *Gears of War, Tomb Raider* o el clásico *ICO*



© 2008 MISTWALKER, INC./I.T. PLANNING, INC. Todos los derechos reservados. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
16+
www.pegi.info
xbox.com/lostodyssey Subtítulos en Castellano y sólo en Xbox 360.
200
400
Jump in.

Race Driver GRID

La culminación de una sobresaliente saga de conducción





Un simulador de conducción con mayúsculas que devuelve el protagonismo a las carreras y la velocidad


AUTOR: OXM Maeso

La saga *TOCA Race Driver*, de los británicos Codemasters, siempre nos ha sorprendido por su increíble calidad, sinónimo de realismo y adicción, pero es cierto que tal vez no ha terminado de ganarse la fama que merece. Muchos otros simuladores son más conocidos y no ofrecen ni la mitad que las dos entregas de *TOCA*. Puede que a la tercera vaya la vencida.

Hace unas semanas los chicos de Codemasters nos invitaron a visitar sus estudios, ubicados en el interior de una antigua granja rehabilitada en Leamington (Inglaterra),

Las carreras saltan de los circuitos a las calles de las ciudades

para conocer de primera mano el aspecto de *Race Driver GRID*, el último juego de conducción de los creadores de *Colin McRae DIRT* y la saga *Race Driver*. Tras visitar el estudio, charlar con muchos de sus desarrolladores y probar el juego un par de horas, salimos realmente impresionados y con la velocidad en las venas.

El juego ha recuperado la filosofía de la saga, que permite competir en un enorme número de eventos de motor por todo el mundo, aunque en esta ocasión centrándose en los coches deportivos (ya no habrá camiones, bugies o pruebas tipo Nascar). Los coches más potentes del mundo compiten en los más famosos circuitos oficiales, además de otros circuitos improvisados en las calles y carreteras de los más pintorescos lugares. Las calles de San Francisco, Detroit o Washington, en Estados Unidos; el puerto de Yokohama o las calles del barrio de Shibuya, en Japón, y las curvas de Le Mans, el Jarama o las calles de Milán, en Europa son sólo un pequeño ejemplo de todas las increíbles localizaciones del juego. En el título, se comienza de cero, con un puñado de euros y un pequeño garaje, pero el objetivo es llegar a montar el mejor equipo de conducción de los



Da la vuelta al mundo quemando ruedas y ganando pasta

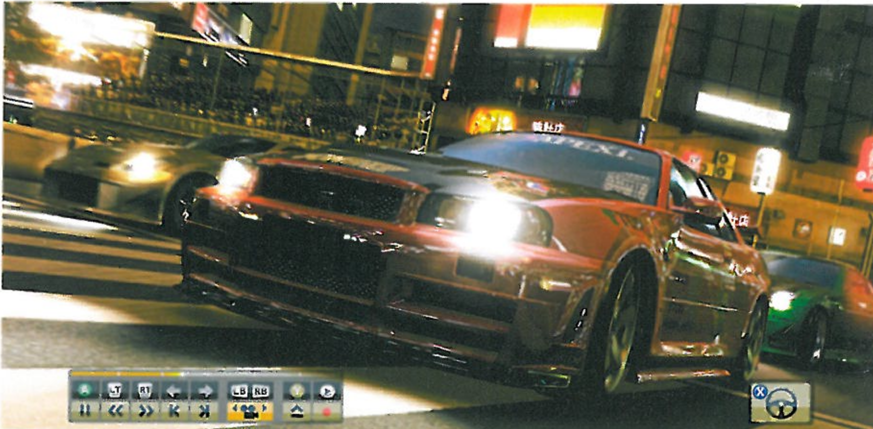
tres continentes. Ganar carreras, comprar mejores vehículos, mejorar la reputación, conseguir patrocinadores y contratar pilotos que compitan con tus diferentes vehículos (no puedes hacerlo todo solo) terminará llevándote a ser el mejor en USA, Europa y Japón.

El juego abarca diferentes retos y campeonatos, como carreras en circuitos tradicionales, carreras colina arriba o drift racing, entre muchas otras. Sus desarrolladores afirman que han devuelto el protagonismo a las carreras (a todo lo que ocurre desde la parrilla de salida hasta la bandera de llegada). Nada de coleccionar coches a lo loco y, por supuesto, nada de tuning ni complicadas operaciones mecánicas. En GRID sólo hay que conseguir el coche de tus sueños y vivir las carreras desde la perspectiva del piloto. Y llegar a ser el mejor.

El aspecto gráfico del juego, animado con el impresionante motor EGO (propiedad de Codemasters), nos dejó con la boca abierta. El realismo de los coches y los circuitos calcados



al detalle (la ciudad de Milán, San Francisco o el trazado del madrileño circuito del Jarama nos lo demostraron) dan una sensación mágica. Además, en muchos circuitos se puede ver hasta a 4.000 personas animando al paso de los coches, un público que se mueve, camina y anima de froma treméndamente real. Y la física de los coches y el sistema de daños y deformaciones es de lo mejor que hemos visto en años. Un título de conducción con mayúsculas, que va a dar mucho que hablar y que llegará con jugosas opciones de juego a través de Xbox Live. Nosotros ya nos hemos enamorado de esta tercera entrega de la ya laureada saga *Race Driver*.

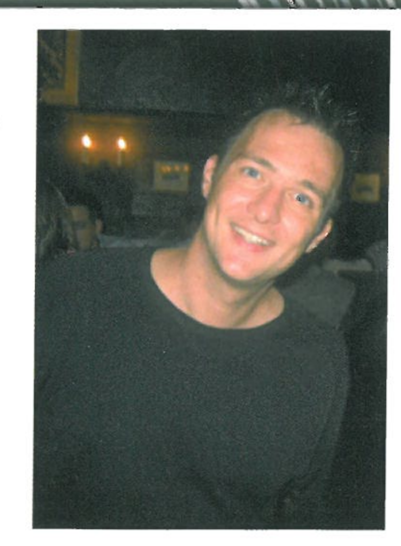


GASOLINA EN LAS VENAS

RALPH FULTON, DISEÑADOR JEFE DE RACE DRIVER GRID

"Hemos querido hacer, otra vez, un juego de carreras muy excitante: el drama, la velocidad, la rivalidad, las agresiones, los golpes y accidentes. Este no es un juego para coleccionar decenas de vehículos, pasar la mayoría del tiempo comprando y vendiendo coches, tuneándolos o revisando su suspensión o carga aerodinámica. Aquí lo importante es lo que ocurre desde que se enciende el semáforo en la salida hasta que cae la bandera a cuadros en la meta.

Por eso el juego se llama GRID (parrilla de salida). Se trata de un cambio de dirección en los juegos de simulación. Nosotros no hemos desarrollado un título arcade, pero sí un simulador realmente accesible, adictivo, que ofrece una experiencia inmediata".





Para más información, visita www.xbox.com

CONTENIDOS



Lidera de nuevo al equipo Rainbow Six.



En gravedad cero todo da más miedo.



¿Cómo no le vas a caer bien al director?

Info

Publica Ubisoft
Desarrolla Ubisoft Montreal
Jugadores 1-2
Online Caza terroristas

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

HAZ MÉRITOS
El sistema PEC ahora cubre ambos modos: sólo y multijugador. Todas las balas disparadas, los aciertos y errores y todos los pasos que des encualquier partida sirce para obtener recompensas, desbloquear armas, etc.

UN PEQUEÑO DÉJÀ-VU
Es la misma ciudad, pero en días diferentes. *Vegas 2* transcurre antes, durante y después de los hechos ocurridos en el juego del pasado año. Vive una nueva aventura, conociendo lo que ocurre al otro lado de la ciudad.

"Dale a la cabeza junto con tu escuadrón y con la ayuda de tu rifle de asalto"
OXM Maeso

UN POCO DE BOTOX
Una de las novedades más vistosas de esta secuela es el editor de personajes. Personaliza al máximo la cara de tu soldado, para conseguir convertirlo en un tipo único en las partidas multijugador a través de Xbox Live.

Rainbow Six Vegas 2

Lanzamiento
21 de Marzo

Terroristas, secuestradores y mala gente, en general, vuelven a tomar la ciudad del pecado. ¡Entrar y despejar!

Tanto éxito ha cosechado el episodio de los chicos de *Rainbow Six* en Las Vegas, que Ubisoft Montreal ha desarrollado una secuela en tiempo récord. Nuevos retos, misiones, terroristas malhumorados y cientos de rehenes a los que liberar en la ciudad del vicio.

Por el poco tiempo transcurrido entre ambos lanzamientos, se podía pensar que este *R6V2* no es más que una especie de 'add-on' del título original, un simple pack que bien podría descargarse de Xbox Live. Pero nada de nada. Esta secuela es una nueva aventura completa. Nuevos escenarios para jugar, aunque con el escenario de fondo de la misma ciudad; un apartado visual, mejorado gracias a la actualización del motor Unreal Engine 3, y nuevas posibilidades de personalización de los personajes, tanto para el modo de un jugador como para el multijugador. Un juego completo, con todos los alicientes, pero que se aleja de ser una secuela al uso. Y es que su historia transcurre paralelamente a los hechos narrados en el título original.

En los bajos fondos

La idea es mostrar las amplias repercusiones y consecuencias de un ataque terrorista a gran escala en la ciudad de Las Vegas. Mientras Logan y su equipo se dejan el pellejo, intentando impedir la explosión de una serie de bombas a lo largo de 'La Franja' (como se cuentan en *R6 Vegas*), en *R6V2* conocemos a Bishop y su escuadrón mientras trabajan con la policía local y la NSA para contener la escalada de pánico y perseguir otras células terroristas en la ciudad. Pero esto transcurre lejos del glamour y el brillo de los casinos y los hoteles de lujo (allí ya está Logan y los suyos acribillando máquinas tragaperras), y traslada la acción a los suburbios de las afueras de la ciudad: las fábricas, los almacenes, las estaciones de tren y los hoteles de mala muerte.

El sistema de acción táctica, que es el alma de esta saga, vuelve a ser el mismo del que disfrutamos en la entrega anterior (y en las anteriores). Volveremos a movernos con sigilo y pensando varias veces nuestro siguiente paso antes de actuar; daremos órdenes a nuestros



"La historia de esta secuela transcurre de forma paralela a los hechos de Rainbow Six Vegas"

soldados para que aseguren una zona (el típico 'entrar y despejar', usando granadas de humo para fabricar coberturas o las útiles granadas flash), podemos usar la cámara espía por debajo de las puertas, etc. En general, todo el sistema de acción táctica, tan accesible y sencillo de utilizar de esta saga, vuelve a estar presente en el juego para bien de todos sus fans.

Aunque, como hemos dicho, en las primeras misiones sólo recorreremos los barrios pobres de la ciudad, el juego nos conducirá luego al centro de la acción, de vuelta a los casinos, una buena noticia para todos aquellos que se enamoraron de la atmósfera y el diseño del primer juego. Hay que tener en cuenta que el título recorrerá hasta siete localizaciones diferentes a lo largo de la ciudad (una más que el primer Vegas). Un buen número de horas más de acción táctica.



Room entries promise to be as difficult as ever.

Bishop y Knight

Al igual que en el primer título, donde la primera misión transcurría en México, en el primer nivel que nos presenta a Bishop transcurre, cuatro años antes, en una estación de comunicaciones en los Pirineos. En esta misión, en la que hay que rescatar a un grupo de rehenes secuestrados, los menos acostumbrados a la saga pueden hacerse con los controles y movimientos básicos (como dar órdenes a los compañeros de escuadrón, como buscar coberturas, etc.). Aquí descubriremos algunas de las novedades que se han añadido al juego, como el botón para esprintar: si pulsamos el botón LB nuestro personaje dará una pequeña carrera. Ésta sólo dura unos segundos, pero es suficiente para cruzar algún espacio sin cobertura. Otra novedad es que ahora las balas podrán atravesar algunas superficies, dependiendo del material de éstas y del calibre de nuestra munición. Esto facilita la labor al eliminar algunos enemigos bien escondidos, pero nos obliga, al mismo tiempo, a elegir muy bien nuestras propias coberturas.

Como en el primer juego, el daño que recibimos se muestra enrojeciendo la pantalla, y se recupera reposando un tiempo en algún lugar seguro. Pero los disparos a bocajarro o que alcancen nuestra cabeza, nos eliminan de

ASES Y EXPERIENCIA
El nuevo sistema de recompensas

El gran cambio de *R6V2* es el micro-sistema de recompensas. Dividido en dos estructuras: Ases y Experiencia.

Los ASES se refieren a la especialización y mejora del sistema. Actividades específicas, como los disparos a la cabeza, múltiples muertes en un cuarto, etc., hacen ganar 'Ases'. El resultado es doble. Uno: que poco a poco se desbloquean nuevas armas. En segundo lugar, el juego calcula la proporción de ciertos estilos de matar, y sugiere tu estilo de juego preferido (cuerpo a cuerpo, francotirador, etc.) Esto ayuda a los recién llegados a determinar la mejor manera de disfrutar de su experiencia Vegas, y encuadra a los jugadores en las clases de personaje para los modos multijugador.

Los puntos XP engordan la barra de experiencia. Las acciones del jugador (como matar a los terroristas) generan estas recompensas (similares al sistema de Logros). Una vez que se completa la barra se alcanza un rango superior.



Elige bien tus coberturas o las balas llegarán hasta ti.

Recorre tejados, callejones, almacenes...

Terrorists now vocalise strategies and positions.

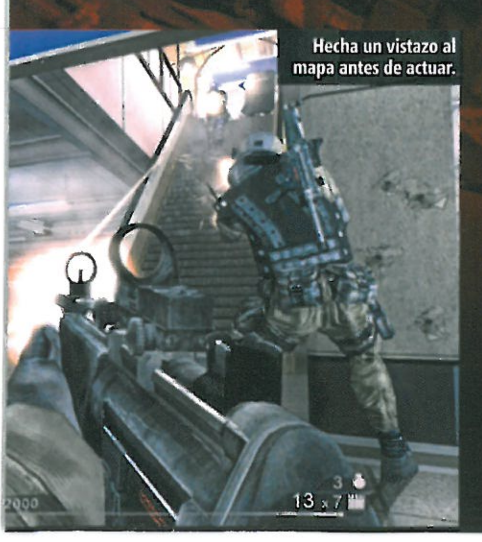
Dile a tus chicos que lancen un bote de humo.

Hay más puntos de rappel que en *Vegas*.

inmediato. Hay que estar muy atentos otra vez para curar o enviar ayuda a un compañero caído en combate.

Pero una de las novedades más bienvenidas será, sin duda, el nuevo sistema de juego cooperativo. Toda la campaña para un jugador puede disfrutarse con un colega conectado vía LAN o a través de Xbox Live. Con este modo de juego, el segundo jugador pasa a controlar a uno de los miembros de tu escuadrón (formado por cuatro hombres), un tipo llamado Knight. Durante estas partidas, el jugador principal sigue teniendo el control sobre los otros dos miembros del escuadrón, y sólo él puede darles órdenes. El segundo jugador no tendrá acceso a las órdenes tácticas. Pero, por supuesto, lo mejor de este modo es hablarse y ponerse de acuerdo con cada paso a dar en el juego: organizar emboscadas, cómo entrar en una habitación, cómo rescatar a un grupo de rehenes...

Se nota que el modo cooperativo ha jugado un papel muy importante en el proceso de diseño de los diferentes niveles y escenarios del juego. Las habitaciones son ahora mucho más grandes y cuentan con múltiples puntos de entrada y salida, perfectos para que los jugadores se dividan y comiencen el asalto desde diferentes puntos del mapa. Sin embargo, esto no ha hecho que sea más incómodo jugar la campaña en solitario. Jugando solo o en compañía, el fondo del juego es el mismo: todas las acciones de cada personaje son grabadas y atribuidas al sistema de personalización de personaje. Es muy parecido al sistema PEC con el que contaba Vegas, pero con la novedad de que ahora acumula los puntos de experiencia, tanto del modo para un jugador como de las partidas multijugador. La idea es que tu personaje, al cual puedes personalizar un poco al principio del juego con un sencillo editor (cambiar su sexo, cara, facciones, etc.), sea único y tú lo vayas moldeando con tus aciertos, errores y forma de jugar, tanto en la experiencia de un jugador, como en los modos a



Hecha un vistazo al mapa antes de actuar.

...través de Xbox Live. Una interesante novedad para hacerse famoso en la red.

Recoge los frutos

Toda bala disparada, todo paso que des en el juego, será ahora grabado y contribuirá a la progresión de tu personaje. Tanto si juegas cinco minutos, como si lo haces durante cinco horas, recibirás recompensas. No hará falta llegar a la pantalla del final del nivel: todas las recompensas son otorgadas en tiempo real, con cada disparo a la cabeza, con cada muerte. Esta información aparece en pantalla en un lugar muy discreto, en la parte inferior, para no distraer la atención del foco de la acción, algo que es muy de agradecer. De todas formas, esta sutil información sobre la actualización constante de las recompensas puede eliminarse de la pantalla en el menú de opciones, si lo prefieres.

Las recompensas son muchas y variadas, desde el desbloqueo de multitud de armas a las opciones de personalización de personajes. Ahora todas las recompensa pueden ser utilizadas tanto en el modo para un jugador como en las partidas multijugador. Por ejemplo, las actualizaciones de rango (antes sólo disponibles en el multiplayer) pueden ser obtenidas ahora tras unas horas de juego en solitario.

En el caso de los modos multijugador, el juego cuenta con los mismos con los que contaba Vegas, pero han añadido dos novedades: Demolición y Jefe de Equipo. En el primero, los atacantes tienen que montar una bomba en uno de los dos lugares indicados y protejerla hasta que haga explosión, mientras que en el segundo el equipo tiene la obligación de protejer a su líder hasta que éste consiga llegar a un punto de extracción y abandonar el mapa con vida. El juego será lanzado con 13 mapas multijugador, incluyendo un buen número de localizaciones clásicas, pertenecientes a anteriores juegos de la serie *Rainbow Six*.

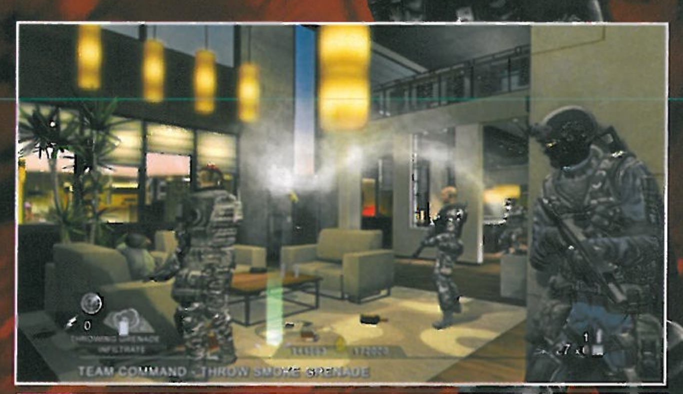
Todos los amantes de la acción táctica que disfrutaron de lo lindo con la primera entrega necesitan esta secuela, ya que todos los cabos sueltos de la historia de *Rainbow Six Vegas* se completan aquí, y la experiencia de juego de aquel primer título ha sido mejorada en muchos aspectos, algo que parecía poco menos que imposible. Y si eso os parece poco, el modo cooperativo y los nuevos modos y mapas multijugador convencerían a cualquiera. ¿No creéis?

"Desbloquea y utiliza diferentes recompensas tanto online como offline"

CON CABEZA

Tus compañeros de equipo son inteligentes, al fin

De tan leales que eran, los compañeros de escuadrón de Logan eran capaces de recibir disparos sin quejarse, si éste les mandaba atravesar una zona sin coberturas rodeada de terroristas. Y no rechistaban. Eso es lealtad. Afortunadamente, los miembros del escuadrón que acompañan ahora a Bishop, parecen un poco más inteligentes y, si les envías a una misión suicida, por lo menos se preocupan de ir de cobertura en cobertura e, incluso, uno de los hombres cubre al otro cuando éste queda expuesto. La IA de los miembros del equipo se ha mejorado de forma exponencial, y eso se nota en todas y cada una de las incursiones. Ellos sólos cubren una amplia zona de tiro y te salvan el pellejo más de una vez.









"Cada bala disparada y cada paso en el juego se guarda y sirve para aumentar la progresión de tu personaje"

¡SUBLÉVATE EN NOMBRE DE LA LIBERTAD!

1953, LA INVASIÓN NAZI ARRASA NUEVA YORK
¡APÚNTATE A LA RESISTENCIA!
¡COGE LAS ARMAS Y FRENA ESTA IMPARABLE ARMADA NAZI!

TURNING POINT
FALL OF LIBERTY™





"UN ESPECTÁCULO VISUAL DIGNO DE ALABANZA (...)
CON PERSONALIDAD PROPIA Y ARGUMENTO FRESCO Y JUGOSO"
SUPERJUEGOS

"UNA DE LAS MAYORES SORPRESAS DEL PRESENTE AÑO"
VANDAL.NET

¡YA A LA VENTA!

ÚNETE A LA RESISTENCIA EN WWW.CODEMASTERS.COM/TURNINGPOINT





SPARK POWERED BY gamespy





PLAYSTATION 3



Y EN MEDIO, CLARKE

No sé nada más que es un ingeniero de comunicaciones sin ninguna experiencia militar, que ha sido enviado a la nave que ha perdido la conexión con la Tierra. Aunque la mayor parte del tiempo lleva el casco puesto, sí: le vamos a ver la cara. No va a ser uno de esos héroes sin rostro, al estilo del Jefe Maestro.

Dead Space

Sobrevive al caos, a la gravedad cero. Sobrevive al horror.



Dentro de quinientos años la Tierra contará con 90.000 millones de habitantes. Tal superpoblación provocará la conquista del espacio, la creación de colonias más allá de la atmósfera y los cruceros espaciales serán algo tan habitual como ahora lo son por el Adriático. Acostumbrados a breves "desconexiones" entre las naves y su operador en la Tierra durante dos o tres días, la de nuestra nave en este juego se hace más larga de lo habitual y el ingeniero Isaac Clarke es enviado para solucionar el problema de comunicación.

Aunque huele a cabe quemado, lo que se encuentra a su llegada nada tiene que ver con el típico módem que hay que resetear o una placa base frita por tanto messenger. Cuerpos desmembrados, una nave aparentemente solitaria y sangre, muchísima sangre, por todas partes. Dead Space es, sin ninguna duda, el juego más gore que ha publicado Electronic Arts nunca y no entra en esta categoría el catastrófico BurnOut, en el que los accidentes sólo se cobran vidas en forma de chapa y pintura. La cantidad de litros de sangre que ya están derramados se queda en nada con la que veremos derramarse sobre nosotros mismos, por acción de las siempre bestiales armas con las que nos protegeremos de lo que parece ser una invasión alienígena muy poco amistosa. Las diferentes partes de los cuerpos muertos de los habitantes de la nave espacial se recompondrán por acción de la infección alienígena, formando nuevas criaturas, a cual más asombrosa y, hay que decirlo, asquerosa. Piernas, brazos, trozos de hueso formando afiladas garras y una gran variedad de configuraciones en los enemigos. La supervivencia está muy cara y encima nuestro hombre, Clarke, no es más que un simple ingeniero de comunicaciones, un tío que no ha cogido un arma en su vida, pero que se ve en la obligación de empezar a tomar decisiones desesperadas si quiere encontrar a alguno de los

"Nuestro hombre, Clarke, no es más que un ingeniero"



El combate cuerpo a cuerpo suele ser una desventaja para Clarke.



Los escenarios están sin detallar... y ya nos parecen una caña.

supervivientes —que los hay— dentro de la inmensa nave. Por suerte vamos bien armados. A las armas convencionales —de dentro de quinientos años, claro— se une una maravillosa pistola de gravedad, que permite atraer objetos y luego lanzarlos con potencia. Esa misma arma será la que lance proyectiles en forma de cuchillas-láser, por darles un nombre, que cortarán los miembros de los enemigos, en horizontal o en vertical. Es nuestra opción, dependiendo de si cortamos cabezas o brazos, por ejemplo.
Recorreremos los pasillos, cubiertas, salas de mandos, de máquinas, camarotes, bares, lugares de recreo de la tripulación y el pasaje, recorreremos decenas de escenarios diferentes, que nos ofrecerán la visión de que aquello era una auténtica ciudad flotante y claustrofóbica que ofrece pocas posibilidades de huida. Si encima llega un punto en el que la gravedad desaparece y nos tenemos que hacer con los mandos de nuestro hombre flotando por el aire, la cosa se hace inédita. Este lugar es un infierno con gravedad cero.
La sensación de falta de gravedad no sólo está bien conseguida, sino que sugiere una nueva ola de títulos que copien la idea sin ningún reparo. Por suerte, Dead Space es más que un survival horror, con puzzles dentro de una habitación en la que todo flota. Dead Space es todo un shooter en tercera persona con muchas vísceras y velocidad, frente a clásicos del género survival, como Silent Hill o Resident Evil, en los que la lentitud del combate modera el efecto "adrenalínico" del horror. Además encontraremos en su ambientación un regusto a Bioshock que no sabe a plagio, sino a homenaje y a buen gusto de los creadores de esta aventura de ciencia ficción, que va a ponernos la piel de gallina y va hacernos saltar del sillón de

"Llega un punto en el que la gravedad desaparece"



Tendrás que aprender a convivir y manejar la ingravidez.

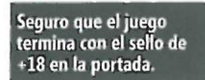
RAYOS LÁSER

Corta, secciona, fríe...

Dead Space se desarrolla 500 años en el futuro. Uno de los progresos que más nos van a ayudar a salir vivos de esta aventura es la pistola de gravedad. Por un lado, tienes la opción de lanzar una ráfaga de antigravedad, que permite atrapar objetos y luego lanzarlos. Por otro lado, permite lanzar proyectiles a modo de cuchillas láser, que cambiarán su orientación cuando pulsemos el botón superior derecho. Para cambiar de arma bastará con pulsar arriba y abajo en el D-Pad y, a medida que avancemos, iremos encontrando instrumentos que servirán para provocar muchísimo daño en nuestros enemigos. Sobre todo habrá muchas herramientas cortantes.







Seguro que el juego termina con el sello de +18 en la portada.













¿Te suenan esas garras? Son huesos humanos.

UNA ESPINITA

Controla tu salud

La única referencia que vamos a tener constantemente en pantalla sobre nuestro personaje va a ser la espina dorsal de éste con un color azul resplandeciente si tiene la salud al máximo. A medida que vaya recibiendo golpes y su salud se resienta, se verá mermada también en este dispositivo acoplado a la columna.
El resto de elementos, que aparecerán de vez en cuando en pantalla, serán vídeologs de los supervivientes, de la central de mandos o de las víctimas, relatando los hechos acontecidos en la aeronave (como ocurría con las grabaciones en Rapture). Para estas reproducciones aparecerá una pantalla holográfica delante del personaje que desaparece al final del vídeo.



casa en más de una ocasión. Supervivencia frente a unos horribles enemigos que, según los propios creadores, "sólo pretenden dar miedo, mucho miedo" y por eso podremos pasarnos hasta un cuarto de hora caminando entre restos humanos y salas completamente abandonadas, hasta que una de esas apestosas criaturas se nos eche encima y pretenda darnos muerte. En este macabro escenario, la ambientación musical dinámica de la banda sonora hace que cerremos los ojos al girar cada esquina pidiendo clemencia. Pero la gente de EA no ha tenido piedad y cada vez la cosa se pone más chunga... incluso cuando todo parezca no poder ir a peor.
Todavía cuarenta semanas por delante a un desarrollo que ya ofrece un aspecto espectacular. Y todavía hay más. Se está trabajando en detallar la historia que trazará el ingeniero Clarke y puliendo escenarios y niveles para que mires a donde mires sólo puedas sentir el escalofrío en la espalda pensando que algo no humano está ahí. Por todas partes. Tiene hambre. Mucha hambre.



La oscuridad se convertirá en otro de los peligros.

"Encontraremos una ambientación con regusto a Bioshock que sabe a homenaje"

COSAS DE NIÑOS

Los matones del instituto creen que pueden robarte el bocata y quedarse tan anchos. Estos no saben que a ti ya te han echado de tres institutos por mala conducta. El colegio es una jungla y hay que saber defenderse, o te comerán vivo.



EL CLUB DE LOS EMPOLLONES

Los deportistas y toda clase de 'gallitos' del colegio tienen atemorizados a los empollones, pero ha llegado el momento de su venganza. Nuestro personaje se pondrá del lado de los empollones y los protegerá de los matones.



HAZTE UN NOMBRE

Con total libertad para hacer lo que uno quiera, el objetivo principal del juego es hacerse con un buen número de amigos y aliados en el colegio. Haz favores a profesores, alumnos y gente del pueblo y conseguirás recompensas.



LOGROS A TOPE

El diseño del juego, lleno de pequeñas misiones y minijuegos opcionales para desbloquear, es

Bully Scholarship Ed.

Ser un adolescente conflictivo en un rígido internado es toda una aventura, digna de un videojuego de acción

Info
Publica 2K Games
Desarrolla Rockstar Games
Jugadores 1
Online No

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

Polémica y Rockstar son dos palabras que casi siempre aparecen juntas en los medios de comunicación. Los afamados creadores de GTA la liaron bien cuando llamaron a su nueva licencia 'Bully' (matón de colegio). A pesar de la polvareda levantada, no llegó la sangre al río cuando el juego apareció en el mercado, hace un año y medio. Ahora, llega a 360.

Como siempre, las críticas aparecieron en medios no especializados y procedentes de gente que no ha visto un videojuego en su vida (no se conocía nada del título cuando todos aquellos 'profesionales' ya crucificaban el juego). Al final, *Bully* llegó a Europa con un nombre neutro para no herir sensibilidades (*Canis Canem Edit*), y el código PEGI tan sólo lo clasificó con una recomendación para mayores de 16 años. Nada de acoso escolar ni violencia gratuita: sólo una genial parodia sobre la vida en un internado con todos los divertidos clichés que hemos visto mil veces en en el cine o en la literatura: empollones, animadoras, matones de pasillo, delegados pelotas, profesores con mala leche, etc. Con la libertad de movimientos y elección 'made in GTA', ahora la aventura se trasladaba a la academia Bullworth, un estricto internado de Nueva Inglaterra. En la piel del adolescente Johnny Hopkins había que intentar sobrevivir a los duros días de colegio, algo no menos complejo que permanecer entero en las calles de Liberty City. Entre gamberradas, peleas, clases y novillos, el bueno de Hopkins tenía que labrarse un nombre y una reputación en el difícil ambiente escolar. Y todo, cargado de mucho humor y buen rollo. Ahora, Rockstar nos trae una edición remodelada del mismo superventas para Xbox 360. Y esta vez, pasada la tormenta, ya no hay ningún problema en recuperar el nombre original: *Bully Scholarship Edition.*

Lanzamiento
7 de marzo 2008

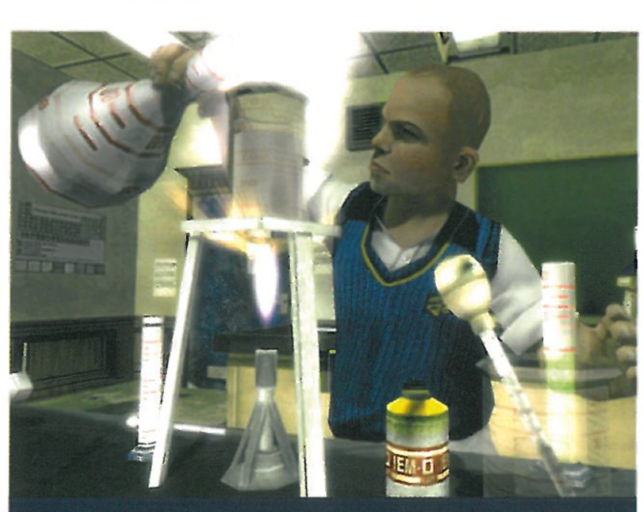
Ya hemos tenido ocasión de probar esta nueva edición, que se trata del mismo juego que apareció para PS2, pero con un importante lavado de cara y la inclusión de algunas novedades. El trabajo de 'chapa y pintura' para adaptar el apartado gráfico a la potencia de 360 ha dado sus frutos: todas las texturas han sido optimizadas y se nota una mejora sustancial, sobre todo en las facciones del protagonista, además de por los reflejos, brillos y detalles de escenarios. Aunque hay que tener en cuenta que, a pesar de las mejoras, se trata de un juego diseñado hace casi dos años.

Pero, aunque ha pasado el tiempo, los jugadores de Xbox merecían poder probar este entretenido título, un excelente trabajo de Rockstar con un buen número de horas de diversión. Además, se han añadido cuatro asignaturas nuevas (biología, música, geografía y matemáticas), nuevos minijuegos, etc.

El juego llega con voces en inglés y subtítulos en castellano, y te obligará a volver al colegio, a asistir a clase (puedes faltar, pero no demasiado o sufrirás las consecuencias), a enfrentarte a los exámenes finales y a completar misiones de lo más variado.



...erfecto para el sistema de logros de ...box 360. Consigue todos los puntos ...e jugador, tras decenas de horas en ...academia Bullworth.



CLASE DE QUÍMICA
Las clases, a las que tendrás que acudir antes o después, son pequeños minijuegos realmente divertidos que, una vez desbloqueados, pueden volver a jugarse cuando quieras y junto a varios amigos.



HACIENDO AMIGOS
Las misiones, tareas y favores que puedes realizar a lo largo del juego son muy variados: desde hacer fotos a la novia de un alumno, para probar su infidelidad, a destrozar los adornos navideños de la plaza del pueblo.

» Info

Publica Sega
Desarrolla Sumo Digital
Jugadores 1-4
Online Sí

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

EL NÚMERO UNO
NI FEDERER NI NADAL: SONIC
¿No quieres un juego de tenis arcade? Pues déjate de estrellas internacionales de la raqueta... El mejor en esto es el erizo azul.

SEGA Super Stars Tennis

Sirve, haz una bolea, recoge anillos...

Con las bases de diversión y jugabilidad inmediata de Virtua Tennis, llega el juego de raquetas arcade más jugoso, el protagonizado por los personajes más famosos del universo Sega.

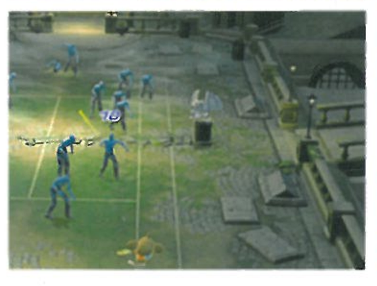
Lanzamiento marzo 2008

Si Mario Bros y compañía tienen un juego de tenis de éxito, ¿por qué no puede tenerlo Sonic y sus colegas? Esta es la pregunta que debieron hacerse dentro de Sega y, de inmediato, pusieron manos a la obra para enmendar tamaña injusticia. Y cuando tienes como base un juego como Virtua Tennis, todo es más fácil. Hazte a la idea que este título es, fundamentalmente y en esencia, el mismo que la famosa franquicia de tenis, pero con Sonic, Tails, Dr. Eggman, Amigo, Ulala, AiAi o Beat como protagonistas. Además, con divertidos y demoledores golpes extras, propios de cada personaje.

El modo Superstars es el principal en el juego y te permite viajar por una docena de juegos clásicos de Sega (Sonic The Hedgehog, Samba de Amigo, Monkey Ball, Jet Set Radio Future...), desbloqueando torneos, personajes, minijuegos, retos, escenarios, etcétera. Luego juega tus partidos amistosos, torneos personalizados, diviértete con los minijuegos desbloqueados o juega en Xbox Live con hasta un máximo de cuatro colegas.










¡Todos los análisis para que no te pierdas ningún título del año!

CONTENIDOS



»Detalles

En la calle 29 FEB

Edita: Microsoft
Desarrolla: Mistwalker
Jugadores: 1
Online: Descargas
A tu manera: Crea tus propias armas y hechizos con el sistema de anillos.

MÁS en xbox.com

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

"Como siga hasta el final con este juego, rompo otro mando más"

OXM Chema, después de haber roto el botón X con KUF:CoD



Lost Odyssey

Un guerrero inmortal amnésico, en un épico RPG con todo el sabor 'japo' necesario

AUTOR: OXM Chema

Como si ya lo hubiera jugado antes, cada paso que daba con Lost Odyssey en mi primera partida me hacía pensar en que llevaba jugando esa misma partida los últimos diez años. En realidad, los juegos de rol japoneses empezaron hace un poquito más, hace unos veinte años que se fijaron las reglas. Y nadie se ha atrevido a romperlas todavía. Ni siquiera después de Lost Odyssey.

Al decir verdad es un juego bastante tradicional. Esto tiene tanto de bueno como de malo. Lo bueno es que a quien ya haya jugado le resultará fácil meterse en la mecánica del juego —calcada a la de cualquier Final Fantasy—, pero a los que no hayan tocado un juego de estos y vengan de Mass Effect, no sé cómo podría explicarles que esto es otro tipo de juego de rol.

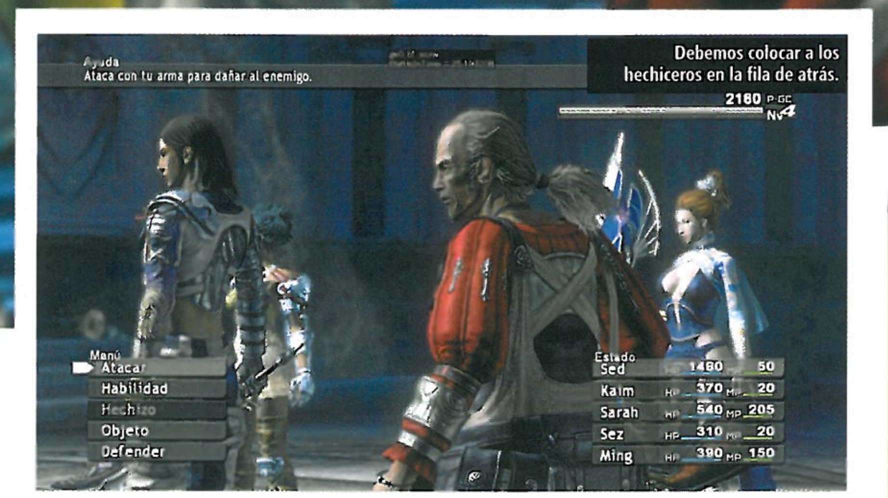
La utilización obsesiva del combate por turnos, sin cambiar demasiadas cosas del sistema de daños, tipos de enemigos y aquello de que pertenecen a los elementos esenciales (Fuego, Tierra, Aire y Agua), es casi una antigualla con la que tenemos que lidiar a lo largo de cincuenta horas en Lost Odyssey. Nada de nuevo en la forma de usar las armas, ni los hechizos. Sólo un bastante curioso sistema de anillos que nos recuerda a la construcción del sable láser en Los Caballeros de la Antigua República. A lo largo de la aventura vamos a encontrar hasta cien tipos de anillos diferentes, que podremos combinar para mejorar las habilidades de todos los personajes que tengamos al cargo. El ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de rol de la nueva generación, con muchas animaciones.

Se parece...
A Final Fantasy con toques de Blue Dragon... lo han hecho los mismos.

¿Para quién?
Para gente paciente con, al menos, 40 horas libres por delante para dedicar.



Debemos colocar a los hechiceros en la fila de atrás.

Cada enemigo cuenta con un elemento y un tipo que le define.

sistema de anillos además incorpora la posibilidad de combinarlos con ciertas gemas que habrá repartidas por el extenso escenario del juego. Hablando de extensiones, los cuatro DVDs en los que vemos que se divide el juego no deben asustar a nadie. No es un juego tan extensísimo que habrá zonas que nunca llegaremos a explorar. Se han tenido que usar hasta cuatro DVDs para incluir la gran cantidad de texturas y secuencias de animación creadas para el juego. Para ello se ha utilizado el motor gráfico de Unreal 3 y el resultado es en unos puntos brillantísimo, pero en otros no parece llegar a la misma altura. Un elemento que me ha llamado mucho la atención es que los personajes se mueven con mucha rigidez en algunas fases y en otras. Sin embargo, el uso de captura de movimientos le da una naturalidad que se convierte en esos destellos de brillantez con los que disfrutamos de poco en poco. En cuanto a las escenas de animación, son geniales y cuentan con ese dramatismo clásico de los juegos de rol japoneses que a algunos les arrancará hasta la lagrimilla. No es mi caso, ¡acabáramos!

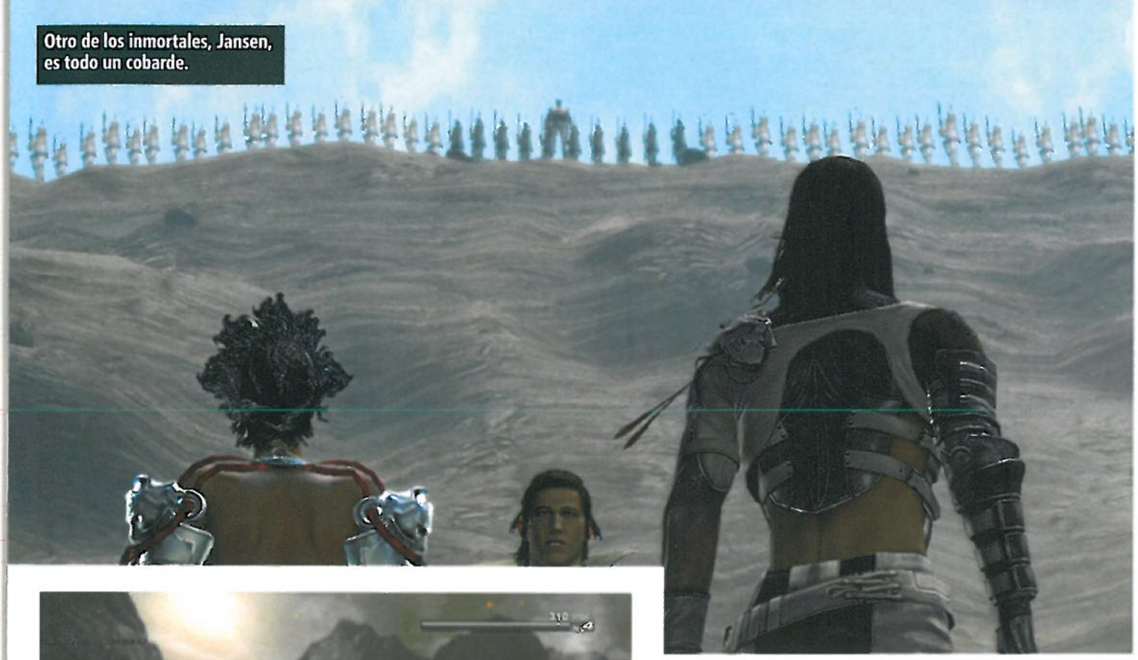
Con algo que sí cuenta Lost Odyssey es con carisma. El personaje principal, que dirigiremos desde el principio hasta el final, aunque en determinadas fases tengamos compañía, es Kaim. Ha vivido los últimos mil años, es un ser inmortal y ahora ha perdido la memoria. Le vamos a ayudar a recuperar sus recuerdos, por dolorosos que sean, y en eso se centra esta épica aventura. La historia es compleja, la cojas por donde la cojas, y hace que el juego sea todavía más inaccesible, porque, por un lado, tenemos un sistema de combate y de juego suficientemente simple si se le dedica el tiempo necesario para aprender a navegar por los menús y a enfrentar elementos y tipos de personajes con nuestros tipos de ataques y hechizos. Por otro

100% MANGA

Lo admitan o no, el título cuenta con un montón de detalles manga. Aunque los personajes tienen un aspecto bastante occidentalizado, la creación del concepto de éstos corresponde al genial Takehiki Inoue (Slam Dunk y Vagabond, entre otros), a quien le supuso todo un reto concebir a Kaim y los suyos para 3D. Otros elementos del juego, como la superposición de ventanas, que aporta todavía mayor tensión entre personajes y dramatismo a las escenas de diálogo, también recuerdan a los famosos mangas japoneses. Cuando les preguntamos a sus creadores, en una reciente entrevista en París, nos dijeron que no era algo intencionado, "pero somos japoneses, llevamos el manga en los genes".

"La historia es complej la cojas por donde la cojas"




Otro de los inmortales, Jansen, es todo un cobarde.

lado, la historia es adulta, enrevesada y con una temática, la de la pérdida de los seres queridos, que poco o nada puede interesar a los más jóvenes.
Podemos decir que el juego tiene tres fases de desarrollo: las de animación, que son explicativas y que forman una gran porción del juego; las fases que se desarrollan en zonas de exploración, en las que podremos hacer que la historia se desarrolle, atemos cabos y nos abasteceremos con nuevas armas, hechizos e incluso con nuevos compañeros, y, por último, la fase de combate, en la que enfrentaremos a nuestros personajes contra las criaturas de los tres reinos en los que nos moveremos. Clásico combate por turnos, con un pequeño toque de estrategia a la hora de colocar a los personajes que manejamos en la



El diseño de los escenarios y maquinaria está trabajadísimo.






Las secuencias de animación con contenido lacrimógeno, abundan.

primera fila o en la fila trasera. De nuestra habilidad como gestores de los personajes dependerán muchos combates, que se resolverán más desde la defensa que desde el ataque.
Con un sistema de juego como el de Lost Odyssey, su creador, una de las mentes pensantes de Final Fantasy, debió darse cuenta de que le faltaba algo. El juego atufaba demasiado a lo de siempre. Así que se inventaron un par de misiones bastante extrañas y que van a sorprender a cualquiera acostumbrado a los juegos de rol japoneses. No sé si decirlo



Las fases de exploración muestran escenarios enormes.

(bueno, va): se trata de una misión de sigilo. Muy al estilo de Metal Gear, pero que no pega ni con cola. Y también, por qué no decirlo, a mí me pareció que era divertida y diferente. No le da al juego nada, como juego de rol, pero es una cosa más. La segunda gran sorpresa es el uso de vehículos, ninguno terrestre, y tampoco aportan nada que no se pueda hacer desde la pantalla de menú..., pero impresiona y mucho.

Lost Odyssey acaba siendo un título típico, un juego de rol al uso, pero también de esos que no existían en nuestra consola y que, por eso, le hace convertirse en un objeto de deseo para muchos de aquellos que crecimos al "calor" de Final Fantasy y que en PSP se nos quedaba pequeño. Une a aquellas sensaciones el virtuosismo con el que manejan la imagen los desarrolladores de Mistwalker y la calidad técnica de 360. Glorioso.

El uso de la mágia servirá tanto para atacar, como proteger o sanar.

"Lost Odyssey acaba siendo un título típico"

SUEÑO CONTIGO

La forma de adentrarnos en la historia de Kaim es a través de sus sueños. En realidad son recuerdos, ya que ocurren en cualquier sitio y en cualquier momento (aunque igual es narcoléptico, esto no queda aclarado). A través de ellos veremos algunas de sus vivencias y todo ello nos servirá para ir reconstruyendo su vida. El dramatismo de las vidas de estos inmortales hace que algún otro personaje inmortal (hay tres) no quiera saber nada de su pasado.







Xbox 360 te regala cientos de premios Pro Evolution Soccer 2008

Visita tu Burger King más cercano y descubre cómo participar en el sorteo de cientos de premios Xbox 360 Pro Evolution Soccer 2008. Además, por una consumición superior a 8€, conseguirás **50€ de descuento** al comprar tu Xbox 360 en tiendas Game.

Hazte con ellos en 





50 Pro Evolution Soccer 2008

10 Packs Xbox 360 + Pro Evolution Soccer 2008



200 Lanyards











Detalles

En la calle 7 DE MARZO

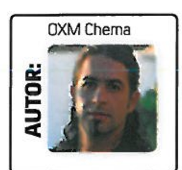
Edita: Electronic Arts
Desarrolla: EA Games
Jugadores: 1-2
Online: 2-8 jugadores
A tu manera: Armaduras y armas personalizadas

MÁS en xbox.com

Army of Two

Sólo la recompensa justifica tanta violencia cooperativa

AUTOR: OXM Chema



Tengo que ser sincero y decir que la primera vez que jugué a Army of Two para escribir la preview quedé un poco desencantado con un juego que prometía tensión y un buen rato de diversión bruta y sin consecuencias. Eso es justo lo que me he encontrado en la versión final del juego, que me ha hecho cambiar mis impresiones. La brutalidad se ve desde el principio.

Cada disparo hace saltar grandes cantidades de sangre de los enemigos (o nuestra si nos están breando a nosotros) y el vocabulario con el que unos y otros gritan está lleno de tacos que deberían situar un "sólo para adultos" en la portada del juego, porque igual en este caso lo de +18 se quede un poquito corto. El lenguaje es muy chabacano y, en ocasiones, injustificado, pero es también una interpretación que Electronic Arts hace la guerra en manos de mercenarios. Nuestros dos hombres —un poderoso ejército de dos— van a recorrer el mundo: Somalia, Irak, Afganistán, Filipinas,... y siempre existirán suficientes maletas llenas de dinero como para convencerles de que hay una misión más. Enseguida nos damos cuenta de quién es quién: la cabra loca, Ríos, y el tío experimentado y más calmado, Salem. Dos formas de pensar muy opuestas, pero que se compenetran a la perfección en el campo de batalla. Eso si juegas tú solo, porque a pesar de que Army of Two es un juego originalmente ideado para ser cooperativo, sin ninguna duda yo lo he disfrutado mucho más cuando he jugado solo. Porque al final, cuando vas con alguien, cada uno tiene su propia manera de hacer las cosas, y cuando vas sólo, el DPad te permite dar órdenes a tu compañero para que avance, te cubra o se quede parado en algún punto... y además puedes decirle si tiene que ser más o menos agresivo. Esto resulta poco menos que imposible cuando lo que hay al otro lado es otra mente pensante que tiene su propia idea de cómo afrontar una misión. Más allá de esto, el concepto del juego se va apoderando de ti poco a poco. La ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece...	¿Para quién?
Estrategia, shooter 3.ª pers. y modo cooperativo.	A The Club y Rainbow Six, pero más libre.	Para gente muy bruta y mayores de 18.



¿ALGUIEN PARA COOPERAR?



Era el mayor reclamo de Army of Two y, quizá, para la mayor parte de aquellos que se lo lleguen a comprar lo siga siendo. Está bien que, de vez en cuando, un juego esté hecho para dos y que vayas a Xbox Live y te encuentres no sólo con partidas en las que un chavalín de 12 años de Detroit te parte la cara en cualquier juego, sino que sea ese mismo "hacha" el que te ayude a derrotar a los enemigos de siempre que en Army of Two se ajustan a lo paradigmático hasta decir basta. A nuestra elección está el elegir si queremos una partida cooperativa privada –en la que tendremos que invitar a alguno de nuestros amigos– o una partida cooperativa pública en la que se enganchará cualquiera de la red Xbox Live. Eso sí, tendréis que tener un nivel similar, porque no podrás crear partidas en todos aquellos niveles que no tengas desbloqueados.



Al tiempo que dirigimos el paracaídas, disparamos.

¿Sabías que?

ALGUNOS CAMBIOS

En la versión final del juego han cambiado cosas, desde lo que vemos en pantalla hasta misiones con vehículos que nunca triunfaron. Al menos han dejado los paracaídas.



Deberemos ir abriendo y activando objetos.



El modo de espalda contra espalda nos pone la imagen en cámara lenta y van apareciendo enemigos a nuestro alrededor.

"El cuerpo a cuerpo se soluciona a base de mucha munición y puntería"

curva de adicción es algo más larga de lo habitual. Creo que es porque los enemigos no mueren a la primera, porque no somos infalibles. Army of Two empieza colocándonos en unos campos de batalla minúsculos (los niveles son tremendamente grandes, pero no así donde suceden cada uno de los combates), que casi nos echan a los enemigos encima. Todo se convierte en un cuerpo a cuerpo muy severo, que se soluciona a base de mucha munición o de una gran puntería... y de dinero, porque las armas serán más eficaces en la medida que compremos mejoras para éstas. Poco a poco vamos accediendo a niveles en los que el combate se libra en zonas muy específicas y son mucho más grandes. Quizá una de las mayores diferencias entre las versiones (preview y review) del juego sean las cargas (en la versión final parecen haber desaparecido muchas), pero aún así siguen existiendo demasiadas y se convierte en uno de los principales inconvenientes. No hay nada que realmente justifique tanta pausa. O quizá sí exista una explicación: escenas de animación. Muy a menudo vemos cómo se corta la acción para introducir una escena de animación que pretende aportar y lo único que hacer es bajar nuestros niveles de adrenalina o de agresividad, emulando uno de los detalles del juego. En concreto, me refiero a la capacidad que tiene uno de los soldados de acaparar la atención del enemigo. Cuanta mayor sea esa atención, mayor el nivel de agresividad y más rojo se pondrá nuestro personaje. Al mismo tiempo, el otro personaje irá aclarándose, hasta hacerse casi invisible y, efectivamente, se podrá comportar como si fuera invisible. Aunque es muy simple: es la táctica en la que se basa el 50% del juego. Uno de los soldados busca un buen punto en el que tiene cobertura y puede ver venir a los enemigos, llama su atención

XBOX LIVE

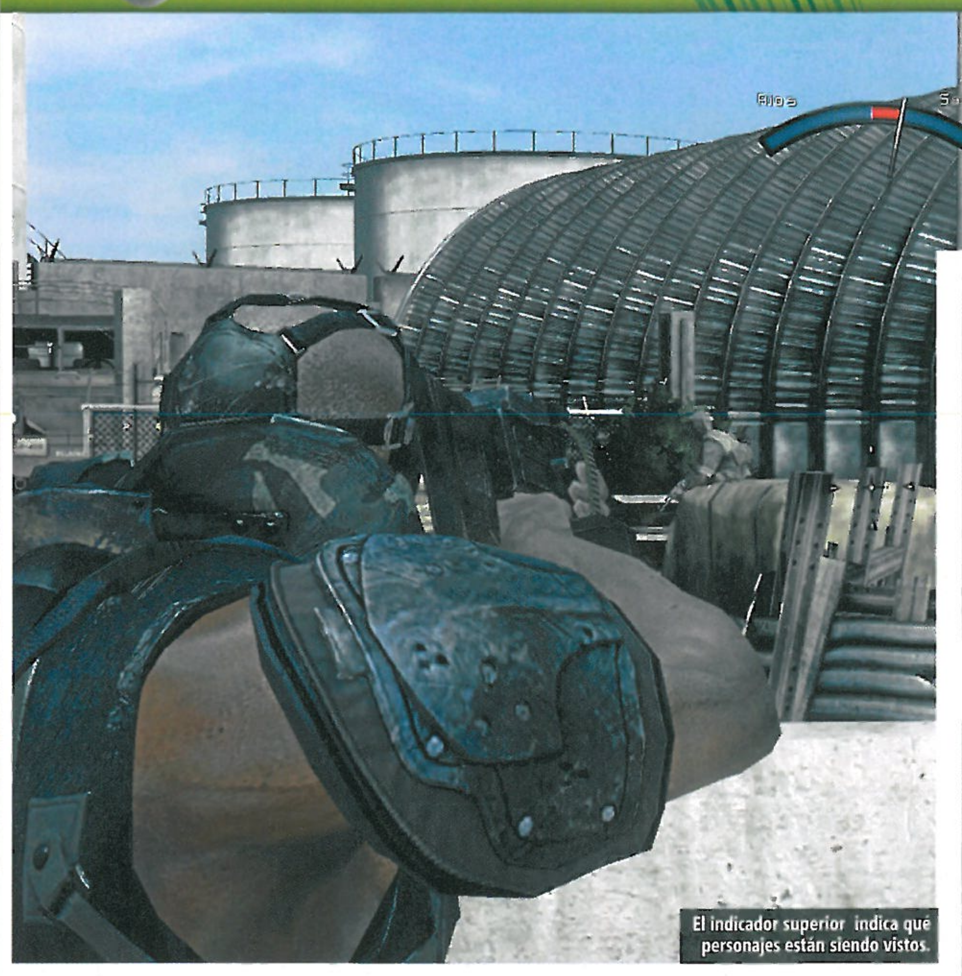
Otro de los atractivos del multijugador es el modo Enfrentamiento, en el podremos jugar con al menos tres jugadores más conectados y elegiremos entre: zona de guerra, recompensas o extracción.



Las escenas cinemáticas entre capítulo y capítulo están trabajadísimas y nos meten en materia de la siguiente misión... De vez en cuando, sobran.



En la parte derecha aparece el indicador de órdenes para: avanzar, permanecer estático o reagruparse.


El indicador superior indica qué personajes están siendo vistos.


Cuando estás herido, el personaje se queda sentado

Cuando en la pantalla del compañero aparece la calavera, es que éste está en problemas.

mientras el otro soldado busca la retaguardia. Aunque sea un poco cobarde, la muerte es más segura si disparamos al enemigo por la espalda, sin que note nuestra presencia. El colmo de esta estrategia lo alcanzamos cada vez que se llega a un enemigo final. Suelen ser tipos con más protección de lo habitual y sólo les haremos daño en los costados y en la espalda. Así que tenemos dos opciones: quedarnos a recibir y cubrir al compañero, mientras se lanza a la aventura de ser un auténtico rastrero y dispara por la espalda al "archienemigo" o presionar dos veces al botón derecho del DPad y dejar que sea nuestro compi el que nos dé fuego de cobertura desde un punto fijo, mientras nosotros buscamos la espalda. Suena fácil, pero dependiendo del escenario encontraremos más o menos dificultades para avanzar por los laterales sin ser vistos. Eso sí, si somos vistos, normalmente somos carne de la morgue. Eso es porque casi todos los enemigos que haya alrededor se girarán hacia nosotros y nos rodearán sin oportunidad de salir con vida de la situación.

Con todos estos elementos, Army of Two se convierte en un juego demasiado lento, en unas fases, y estresante en otras. Parece no encontrar un término medio, pero a gente que lo conciba, como yo mismo he hecho, como si fuese un mata-mata, al estilo Space Invaders, pero con mercenarios que se calzan armaduras y caretas pintadas, el juego es una delicia. El tempo es precisamente lo que demandaba, fase de tranquilidad, de navegación, de calma y luego el estallido de la batalla, la ira, el desastre. Ha sido la forma en la que lo han conseguido el elemento que ha podido fallar, desde mi punto de

UN ARSENAL VIVO

Aunque aparentemente sólo podemos llevar un arma principal, una secundaria, una especial y las granadas, en realidad las armas se doblan si usamos el botón de cambiar armas con el compañero. Debemos personalizar tanto unas como otras y acudir a nuestros proveedores de armas para ir mejorándolas con el dinero que recaudemos. Todo esto influye en nuestra capacidad de sobrevivir y de salir airosos.

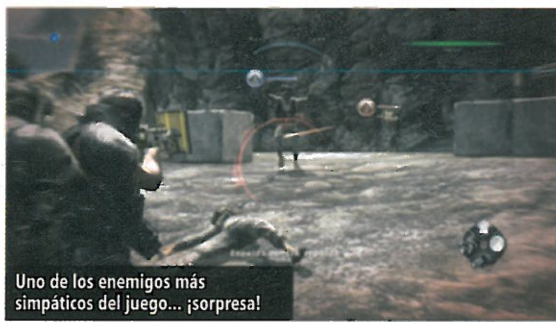

Podemos estar disparando y a cubierto, al estilo Gears of War.


El rifle de francotirador es superefectivo, pero muy inestable.


También podremos ir cambiando de máscaras.






Uno de los enemigos más simpáticos del juego... ¡sorpresa!


Aunque parezcan muertos, algunos enemigos se levantarán.



VIVITOS Y COLEANDO

El tema de la vida, la salud y la resistencia es algo controvertido por su escasa claridad.
La secuencia es la siguiente: nos disparan, caemos heridos, nos quedamos sentados sin posibilidad de ponernos de pie, pero con suficientes fuerzas como para disparar a quien nos rodee; a continuación, llega el compañero, nos arrastra a una zona segura y manteniendo A (se acabó esa combinación de botones en el limbo) somos curados. Si hay demasiada gente, donde caigamos heridos puede que no volvamos a levantarnos porque a nuestro compañero le resulte imposible acercarse. Antes de caer se nos darán muchos avisos, aunque realmente nunca queda claro cómo de cerca estás de morir porque el sistema de salud tan sólo se basa en la percepción del daño (por una pantalla demasiado roja) y del peligro (si aparece la frase Fingir muerte, que se materializa presionando A, es que algo malo puede pasar en cualquier momento).


Si somos acribillados y vamos a morir, la pantalla se ensangrentará y se pondrá completamente roja.

"Un mata-mata estilo Space Invaders, pero con mercenarios y caretas"

vista. Ni pegan las escenas cinemáticas, ni los cortes continuos dentro de un mismo nivel. Por suerte, Army of Two cuenta con un par de personajes que llamarán la atención de una gran parte del público (el estadounidense seguro que llena la alfombra de casa de babas), debido a la tremenda agresividad del argumento y la forma de matar que queda todavía más ensalzada en los momentos a cámara lenta, gracias a un modo Aniquilación en el que, durante quince segundos, podemos dedicarnos a ser los más listos de la clase, correr a toda leche mientras los demás están a cámara lenta... Con los jefes finales la verdad es que funciona de lujo, les rodeas y ellos todavía están descargando sus armas contra nuestra sombra.
Además, si en algo no falla Army of Two es el gran uso de la tecnología de nueva generación. Si bien no vamos a deleitarnos por la tremenda variedad de enemigos, porque habrá cinco o seis tipos que se repitan en cada fase, sí que daremos un buen aplauso por el trabajo realizado en los personajes principales y en los escenarios. Siguen el patrón estético de Gears of War y es, exactamente, lo que una gran parte del público está pidiendo: personajes con volumen, con brillo y con presencia en pantalla.
Ahí lo tienen. Army of Two es uno de esos juegos que pensábamos que iba a ser otra cosa, pero que, en cualquier caso, no decepciona, a pesar de todo, sino que inaugura un género de acción cooperativa interesante y en el que se está experimentando mucho. Aún así, todavía no se ha llegado a una solución óptima y el problema de diferencia de conexiones entre unos usuarios y otros provoca que el lag se convierta en una condena para la puntería. Para todas estas situaciones existe muchísimo margen de mejora, en el que deben trabajan las compañías desarrolladoras.


XBOX 360 VEREDICTO

- Acción por los cuatro costados
- Original y muy bien ejecutado
- Escenarios gigantescos
- Demasiados cortes y cargas
- El cooperativo... bueno, está bien.

PUNTUACIÓN 8,4
Agarra el mando y vigila tu espalda

Detalles

En la calle **YA A LA VENTA**

Edita: Proein
Des.: Pivotal Games
Jugadores: 1-16
Online: Cooperativo
A tu manera: Elige el mercenario.

MÁS en **xbox.com**

Conflict: Denied Ops

Disparos de baja intensidad para un juego de guerra algo flojo



AUTOR: OXM Maeso

No sé a ciencia cierta por qué, pero las cosas que recordamos con cierta distancia suelen dejarnos un mejor sabor de boca del que de verdad merecen. Ya nos ha pasado con He Man, Oliver y Benji o El Equipo A, todos ellos clasicazos hace unos años, pero que ahora no se los traga nadie.

Ahora, por lo que se ve, le toca el turno a los videojuegos. Y es que la saga Conflict viene de lejos, unos 5 años atrás, y los recuerdos que nos llegan a la mente son casi todos dulces, acompañados de risas con tres colegas más y jolgorio por las tardes pasadas aniquilando enemigos con Dudu, Carlos o como sepa Dios que se llamen vuestros colegas. Pero el tiempo pasa para todo y todos y a estas alturas se hace bueno el dicho "o te mueves o caducas". Por eso los chicos de Pivotal Games han decidido demoler la casa, construir una nueva encima y seguir usando el mismo nombre que una vez tuvo, para que el cartero no se pierda.

> "Se acaba convirtiendo en un juego normalito"

Donde antaño había táctica y una vista en tercera persona, ahora sólo queda un atisbo de órdenes con menos gracia que la gala de los Goya y un cambio de vista a primera persona bastante poco inspirado. De hecho, encarnamos a dos soldados a la vez, Lang y Graves. El primero, armado con una ametralladora y preparado para el cuerpo a cuerpo; el segundo, un francotirador consumado. Podremos ir cambiando el control de uno a otro en cualquier momento (lo que además es la "gracia" del juego) y además dar órdenes sencillas al otro soldado. A partir de este punto no encontraremos absolutamente nada que no hayamos visto hasta la saciedad en prácticamente cualquier shooter del catálogo de Xbox 360.

¿Sabías que?

REBAUTIZADO

El juego nació con otro nombre, Crossfire, y fue rebautizado más tarde. Además, Conflict Denied Ops es el quinto título de una saga consolera de cierto renombre.



Coopera con un amigo en el modo historia o juega con otras 15 personas en sus partidas en red.


El apartado gráfico es bastante mejorable.

En su haber tiene ensaladas de tiros, control de vehículos armados, una longitud de la aventura aceptable y varios modos de juego online muy divertidos. Pero su debe es más amplio y va desde un apartado gráfico, muy regulero, hasta el sistema de apuntado, deficiente por momentos, pasando por una Inteligencia artificial, tanto de nuestro compañero como de los enemigos, tan rematadamente mala que resulta incluso curiosa por momentos. Todo ello acaba por arruinar completamente la diversión, convirtiendo cada nivel en una pequeña tortura china, ideal para todos esos que sólo dicen que su juego mola porque han palmado pasta comprándolo y luego se autoengañan. Si hay que destacar algo, eso sería el apartado sonoro, principalmente por el doblaje de todas las voces a nuestro idioma, pero tampoco es que acaben de dar en el clavo, siguiendo así la tónica general de Conflict Denied Ops. La verdad es que es una pena que con las, como mínimo, interesantes premisas y todo el material de anteriores juegos haya salido un experimento no muy exitoso. Por momentos puede ser divertido, pero siempre somos devueltos a la cruda realidad por culpa de cualquiera de sus varios fallos. Eso sí, hay que decir que tiene un buen pase su modo multijugador, así que ya sabes, búscate un colega para jugarlo.


Puedes usar a tu compañero de escudo, si prefieres.


Lang y Graves, preparándose para el típico pícnic amistoso.

CÓMPRATE UN AMIGO

Si juegas solo, tu compañero estará a tus órdenes en todo momento. Puedes hacerle disparar donde desees e ir moviéndole por el escenario para cubrirte, si la situación lo requiere. Incluso nos curará si caemos heridos en medio de la batalla y se lo pedimos amablemente. Aunque no se puede decir que responda siempre de una manera fiable, ni tan siquiera rápida, con lo que lo mejor viene siendo estar pendiente de él continuamente o controlarlo directamente pulsando el botón B. Aunque la mejor opción siempre es compartir aventuras con una



persona de carne y hueso y acabarse el juego mientras te tomas unas cervezas/coca-colas y te echas unas risas, aunque sean virtuales, si están en otra parte del mundo mientras juegas a través de Xbox Live.
Y si te acabas el modo historia, siempre puedes recurrir al modo enfrentamiento, donde te enfrentarás a rivales de todo el mundo en escenarios extraídos del modo de juego principal, pero especialmente ambientados para la guerra.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter subjetivo con un poco de táctica	Una copia de RS Vegas, pero sin neones ni glamour	Para los acérrimos seguidores de la saga

"Se podría haber mejorado bastante"

XBOX 360 VEREDICTO

- Intercambiar el soldado
- ¿Y el cambio de género?
- Lleno de situaciones absurdas
- Monótono por momentos
- Gráficos de risa

PUNTUACIÓN
Un juego que no dejará huella



7747 MÚSICA

Música Real: envía REALXB + código al 7747. Ejemplo: REALXB TROMPETAS
Polifónica: envía POLIXB + código al 7747

Top 10 ¡¡Todos originales!!

- Destination Calabria (Alex Gaudino)....TROMPETAS
- Don´t Stop the Music (Rihanna)...........MUSIC
- Acabo de llegar (Fito y los Fitipaldis)....ACABO
- Eso no se toca niño................TV.....ESONO
- Me enamora (Juanes)....................ENAMORA
- Buena, bonita, barata (El Barrio)...........SINTI
- Te iré a buscar (Gonzalo)...................BUSCAR
- Monsoon (Tokio Hotel)................MONSOON
- Soldier (Dover)....................................SOLDIER
- Cobarde (David Bustamante).........COBARDE

Novedades

- Say it right (Nelly Furtado)........................SAY
- Ready set go (Tokio Hotel)............READYSET
- Pa Madrid (El Barrio)......................PAMADRID
- Gotas de agua dulce (Juanes).............GOTAS
- Alive (Mondotek)...ALIVE
- Baila mi corazón (Belanova)................BAILA
- With Every heartbeat (Robyn)............EVERY
- Apologize (Timbaland ft one republic)...TIM
- Como un Mar Eterno (Hanna)................MAR
- En Boca de Tantos (Porta)......................BOCA
- Devuélveme la vida (David Civera)...DEVUELVEME
- La Pastilla (Tata Golosa)...................PASTILLA
- Inalcanzable (RBD) REBELDE ..INALCANZABLE
- Y ahora voy a salir (Mago de Oz)..........SALIR
- Al filo de la irrealidad (Bustamante)..IRREALIDAD

Especial Latino

- Sexy Movimiento (Wisin y Yandel)..MOVIMIENTO
- El teléfono (Wisin & Yandel ft. H.Bambino).TELEFONO
- Noche de sexo (Wisin y Yandel).........DESEXO
- Pam Pam (Wisin & Yandel)................PAMPAM
- Impacto (Daddy Yankee)...................IMPACTO
- Ella Me Levantó (Daddy Yankee).....LEVANTO

Música en V.O.

- Same mistake (James Blunt)..............JAMES
- Love today (Mika)..................................TODAY
- 2hearts (Kylie Minogue).....................HEARTS
- Shut Up and Drive (Rihanna)............SHUTUP
- 1973 (James Blunt)..1973
- She's a rainbow (Rolling Stone TV .BRAVIA

Coste por mensaje enviado al 7747 1,2€ + IVA. 2sms
Calidad MP3

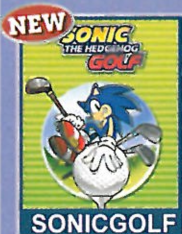


5515 ¡SUSCRÍBETE!

LO MEJOR PARA TU MÓVIL

JUEGOS

Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB CALL



SONICGOLF



BRUJULA



JUMP



FUTBOL8



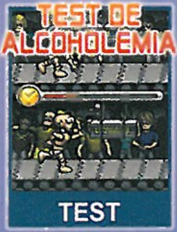
CALL



MAGISTER



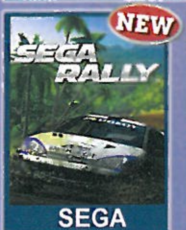
SOLID



TEST



PRO



SEGA



MILLONARIO

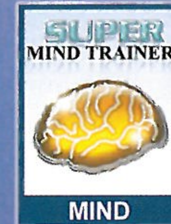

MAH



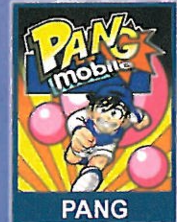
BRAIN



RULETA



MIND



PANG



PUZZLE



SONIC



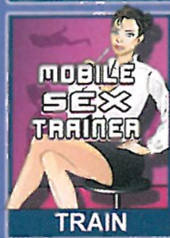
PIC



SOLITARIO



STREET



TRAIN



EVIL

VIDEOS

Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515.
Ejemplo: ALTA VIDEOXB RENATA


FERNANDA


FABIANE

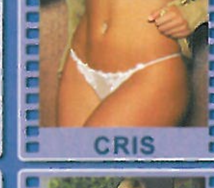

TATIANE


JULIANA


RENATA


FERNANDA1


CAMILLE3

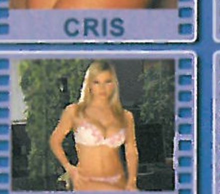

CRIS


DANI


RENATA2

CELIA

CAMILLE2


SECRE1


SECRE3


ARGENTINA1

CON LA GARANTÍA DE



Los servicios al 5515 son de suscripción. Coste por mensaje recibido del 5515 0,3€ + IVA. Periodicidad: máximo 10 sms / semana. Para darte de baja envía BAJA seguido del servicio que quieres cancelar al 5515. Ejemplo: BAJA JUEGOXB. Los servicios de descarga no están disponibles para teléfonos imode. La conexión GPRS conlleva costes de navegación asociados al operador. Los contenidos mostrados sólo son aptos para mayores de 18 años. Consulta compatibilidad en el manual de tu terminal. Para los servicios multimedia o acceder al portal wap es necesario tener correctamente configurada y activa la conexión wap. Protección de datos. La información facilitada al solicitar contenido es de carácter voluntario y formará parte de un fichero de datos que se podrá utilizar para futuras acciones promocionales relacionadas con el servicio/contenido solicitado. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos debe comunicarlo llamando al Teléfono de atención al cliente: 902 93 06 69

Detalles

En la calle 28 FEB

Edita: Atari
Des: Bandai-Namco
Jugadores: 1-2
Online: 1-4
A tu manera: Haz de bicho bola

MÁS en xbox.com

Beautiful Katamari

¿Sabías que?
LA INSPIRACIÓN
Keita Takahashi, director de desarrollo de Katamari, ha confesado que sus fuentes de inspiración han sido picasso y la película "la pequeña tienda de los horrores

Los escarabajos peloteros y Xbox 360 ya tienen algo en común...

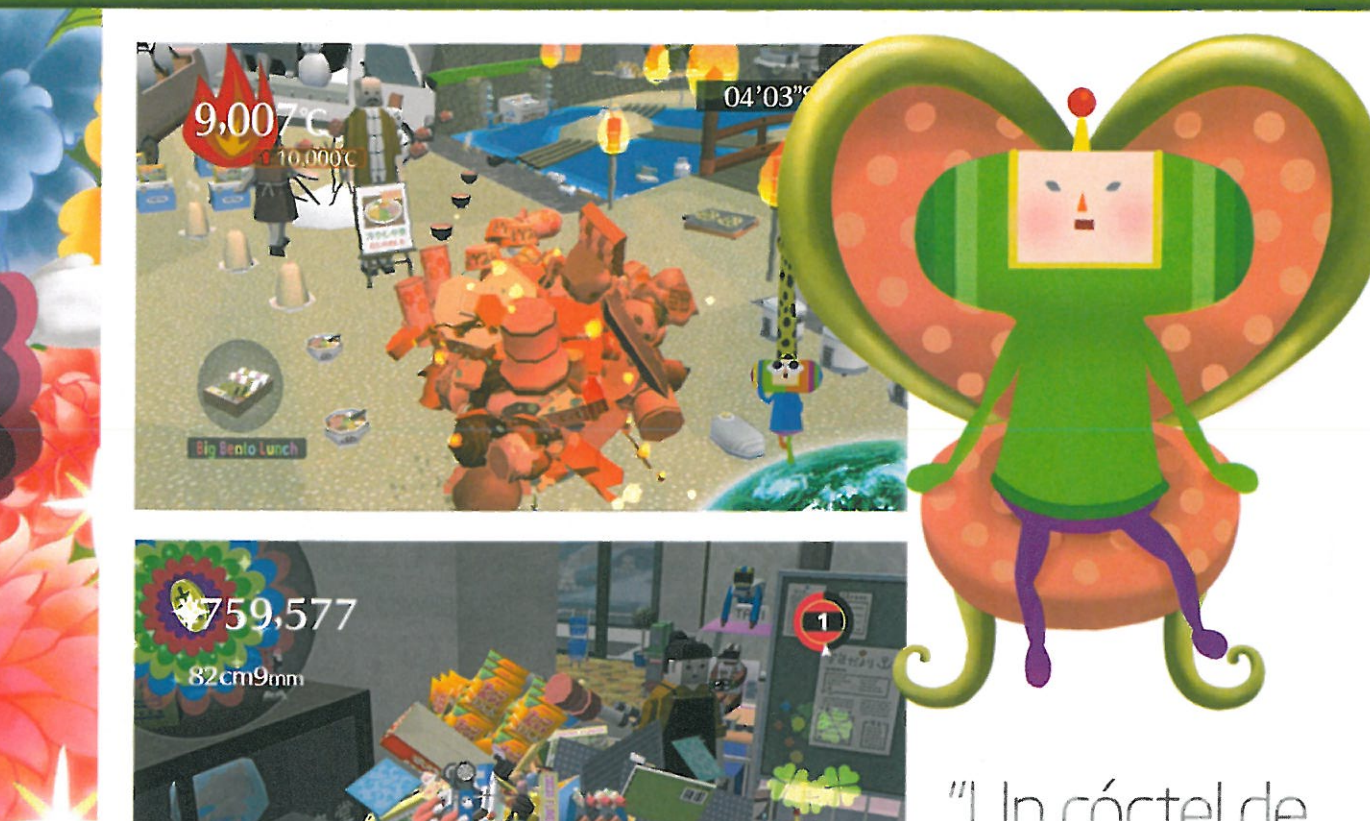


Siempre ha habido clases y "clases", suelen decir las personas mayores. Nunca he sabido bien qué venía a significar, pero estoy seguro que ***Beautiful Katamari*** pertenece a los segundos, los de las comillas. Más concretamente pertenece a su propia categoría de existencia videojueguil. Es algo tan surrealista e inclasificable que es capaz de conquistar a los jugadores con solo un vistazo a su rara, rara, rara **introducción.** Y no precisamente por presumir de unos gráficos que dejen la boca abierta (más bien es todo lo contrario: bienvenidos al territorio PS2), sino por su estilo desenfadado y único y porque cualquier parecido con otro videojuego es una pura y simple coincidencia.

Ya su argumento suena a paranoia mental, digna del mejor de los psiquiátricos: el rey del cosmos, mientras jugaba al tenis con su mujer, ha pegado un pelotazo tan fuerte que ha hecho un agujero negro que se traga todo, excepto la tierra. Para arreglar el entuerto manda a su hijo, el príncipe, con un Katamari para recoger material y recomponer las estrellas y los planetas. Lo peculiar viene con el uso del artefacto. Se trata de una pequeña bola que al rodar recoge todo lo que sea de un tamaño similar a ella, con lo que empezando desde el tamaño de un mosquito puede llegar a ser incluso más grande que la propia tierra. Y de eso va el juego: de hacer rodar una pelota mientras recogemos miles de elementos al más puro estilo escarabajo pelotero.

Así de sencillo. Igual que sus controles, que ni siquiera usan los botones del mando, tan sólo los sticks analógicos para controlar los movimientos de esta bolita, que sube y que baja y que





"Un cóctel de lo más exótico, casi de lo mejor proveniente del país del Sol Naciente"



¿Qué es?
Una paradoja espacio-temporal única en su género.

Se parece a...
A nada que se nos pueda ocurrir.

¿Para quién?
Toda la familia y fans de los arcades japoneses.



vuelve a subir. Y al final, lo sencillo acaba siendo muy divertido en la mayoría de los casos. Beautiful Katamary no es una excepción. Mientras dura es más divertido que una pelea en el barro entre Chuck Norris y Pamela Anderson, pero se acaba demasiado pronto. Aunque hay que reconocer que es muy rejugable, por la cantidad de secretos que esconde, pero no es lo mismo que probar nuevos niveles.

Al menos, siempre quedan los modos multijugador, que, aunque no son especialmente divertidos, sirven para pasar un buen rato con los amigos, tanto de manera local como a través de Xbox Live. Y sin olvidarnos de las estadísticas online, que se convertirán en un verdadero pique casi por encima de las partidas normales.

Todos estos estos ingredientes, unidos y bien mezcladitos (y añadiendo unas gotas de "apartado sonoro extraordinario"), dan como resultado un cóctel de lo más exótico, casi lo mejor que hemos visto proveniente de tierras niponas, pero que se acaba antes que las pipas en un partido de fútbol. Y aun a pesar de eso nos encanta. Es más, desde que lo hemos jugado vamos por la redacción hechos un ovillo para ver si el rey del cosmos nos draftea y así entramos a formar parte de su plantilla de recolectores de objetos. Nada nos haría más felices en la tierra. Palabrita del niño Jesús.



» Detalles

En la calle 28 FEB

Edita: Electronic Arts
Des: EA Big
Jugadores: 1-4
Online: 2-8
A tu manera: Elige selección nacional

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

LAS PORTADAS

En FIFA Street la portada fue para Ronaldinho, para la segunda parte ficharon a Cristiano Ronaldo y en esta tercera entrega tenemos a Crouch, Gatusso y Ronaldinho en la cubierta.

FIFA Street 3

En la calle, las piernas son de goma y las entradas no duelen...



AUTOR: OXM Xcast

Hay un tiempo en la vida de todo español que se precie en que los recreos del colegio se convierten en una verdadera tortura: nadie te elige para el partido y te pasas la hora entera sentado, comiendo el bocata de paté de tu madre. Ha llegado la hora de la venganza.

Los chicos de EA han recauchutado cada bit de esta famosa saga de fútbol callejero para ponerle una cara nueva. El resultado es algo desalentador, algo parecido a lo que ha acabado pasando a la duquesa de Alba, que apenas puede mover los labios de lo tensa que tiene la piel: nueva cara, pero mal resultado. La base es elegir a un grupo de estrellas y hacerlas jugar partidillos callejeros hasta que les salgan ampollas en los pies de tanto regate y meneíto para un lado y para otro, olvidándose de cualquier intento de simulación, pues hasta tiene tiros especiales a lo 'Oliver y Benji'. Y a partir de aquí llegan los cambios. Para empezar han inyectado 'cell shading' en vena al apartado gráfico, caricaturizando a cada una de las 250 estrellas que presenta, con desigual resultado (Puyol hasta parece guapo y Joaquín se parece a... nadie lo sabe).

Las novedades siguen con un sistema de control muy accesible, sobre todo en ataque y no tanto en defensa, que nos pone a tiro de stick cualquier filigrana futbolística. Aunque no es todo lo ágil que debería. No estaría mal del todo si la IA estuviera a la altura de las circunstancias, pero ésta varía entre los niveles "psicokiller" y "más tonto que pichote" en cuestión de segundos. Y consigue hacer monótono casi cada partido. Lo que, unido a una variedad de modos de juego semi nula, acaba por emborronar la experiencia de juego en solitario. La cosa cambia si es un amigo el que se presta a la humillación, con un modo en el que elegimos por turnos a nuestros jugadores, como en el patio del cole.



Puedes conectarte a la red y echar partidas uno contra uno con tus colegas. ¡Anímate!





EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Fútbol callejero del de los anuncios de la tele.

Se parece a...
Las pachangas de tu barrio, con niños gorditos.

¿Para quién?
Futboladictos, arcadeadictos y adictos al deporte.



"El lavado de cara no le ha sentado muy bien al juego"



XBOX 360 VEREDICTO

- La juerga con amigos
- Apartado técnico justito
- IA muy mejorable
- Pocos modos de juego
- No tiene comentaristas

PUNTUACIÓN
El regate les ha salido un poco rana
6,7

›Detalles

En la calle 7 DE MARZO

Edita: Activision
Des: Cauldron
Jugadores: 1-2
Online: 2-8
A tu manera: Escoge tu arsenal

MÁS en xbox.com

Soldier of Fortune Venganza

La guerra necesita mercenarios sin escrúpulos. ¿Te apuntas?

¿SUICIDAS O IDIOTAS?
En muchas ocasiones verás cómo los enemigos corren hacia ti como locos, para golpearte con la culata de su arma. Nos imaginamos que han debido quedarse sin balas o que quieren suicidarse y no saben cómo.



AUTOR: OXM Maeso

"El juego es extremadamente lineal y la inteligencia artificial brilla por su ausencia"

La saga *Soldier of Fortune* adquirió cierta fama hace unos años. Un shooter bélico crudo y violento, con buenos momentos, que llegó con su secuela a Xbox. Ahora, Activision ha resucitado la licencia. ¿Habrá merecido la pena?

Sin necesidad alguna de un argumento sólido, se nos presenta este nuevo *Soldier of Fortune: Venganza*. En vez de encarnar al soldado John Mullins, héroe de la saga, ahora el personja principal es un tal Mason, otro mercenario contratado por una multinacional bélica. El chico acepta un contrato sustancioso, a cambio de jugarse el cuello, para eliminar a los terroristas más buscados de medio mundo. Viajes de placer por todo el 'Eje del Mal' para liquidar a los enemigos del mundo libre, sin más historias.

Al inicio de cada misión, mientras escuchamos un resumen de nuestros objetivos, podemos elegir —entre un enorme arsenal— nuestra arma principal, la secundaria, un arma corta y algunos explosivos arrojadizos. Una vez en el terreno, ya estemos en Oriente Próximo, en las montañas del Karakorum o en la selva de Indochina, las misiones son 'sota, caballo y rey': hay que limitarse a seguir nuestro siguiente objetivo (marcado con un cuadro en pantalla) y eliminar a todos los enemigos que nos salgan al paso. Y los niveles, aunque muy bonitos y cargados de detalles, son extremadamente lineales. Sólo hay un camino a seguir, y los enemigos siempre aparecen en el mismo sitio y se comportan de la misma forma. En el caso de que acaben con nostros, basta con aprenderse su comportamiento para



XBOX LIVE
Puedes elegir algunos mapas para jugar partidas Deathmach, Capturar la Bandera...

CON AMIGOS
Aunque somos algo así como John Rambo (solos contra ejércitos enormes), en algunas misiones del modo campaña tendremos la ayuda de algún soldado junto a nosotros. Pero para sentirse en compañía es mejor conectarse al Live.

¿Sabías que?

JOHN F. MULLINS
La desarrolladora Raven contrató al mercenario y 'consultor' militar John Mullins para crear el juego original. El protagonista, que lleva su nombre, es su viva imagen.



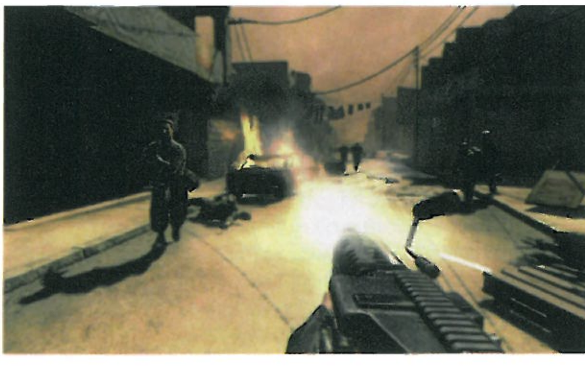


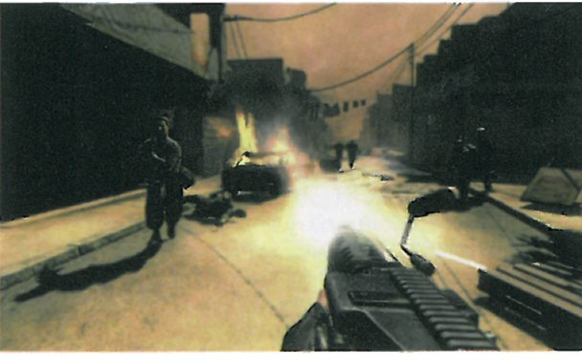


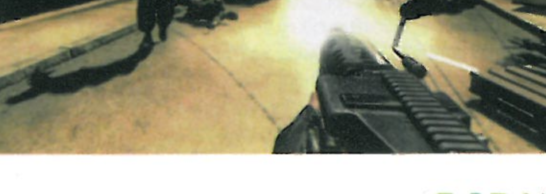
superar el nivel. A veces, al final de un nivel, tendremos que hacer volar una estructura, pero eso será la mayor novedad.

La IA de los enemigos es bastante deprimente. Sólo responden a dos comportamientos: o se quedan a lo lejos disparando sin parar o salen corriendo hacia nosotros como locos para golpearnos con la culata de su arma. Puedes hacer tiro al blanco mientras se acercan sin cubrirse. En algún nivel aparece algún enemigo final, igual de tonto, pero con más resistencia. Con gastar tres o cuatro cargadores sobre él, el trabajo está hecho.

Del juego original sólo queda el gore en pantalla: puedes ver cómo saltan brazos y piernas de tus enemigos. Pero el resto..., perdido con el tiempo.







EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un shooter bélico con mucha sangre y pocas preguntas.

Se parece a...
A *Soldier of Fortune*, salvando las distancias.

¿Para quién?
A los que les gusta tirar de gatillo fácil y poco más.



Detalles

En la calle **7 MAR**

Edita: THQ
Des: Rainbow Studios
Jugadores: 1-2
Online: 2-
A tu manera: Personaliza tu vehículo

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
CON LOS MEJORES
Seguro que no te suenan ni del metro, pero ATV vs MX Untamed ha "fichado" a estrellas de la talla de Ricky Carmichael y Chad Reed para explotar la rivalidad de quads contra motocicletas

ATV vs MX: UNTAMED

Si la montaña no va a la moto, la moto irá a la montaña...

OXM Xcast



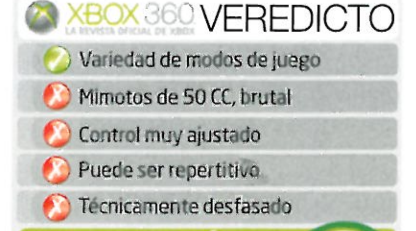
AUTOR:

Hay gente que disfruta con las adivinanzas. Es más: hay gente que se dedica a escribir libros de claves y misterios para que luego la gente pase su tiempo intentando descifrarlos. Casi parece que ocurre lo mismo con el título de ATV vs MX: Untamed. La solución de este complicado puzzle es que los ATV, que los llamamos quads por estos lares, y las MX, las motos de trial de las de toda la vida, se enfrentan, a cara de perro, por la supremacía en el terreno de los vehículos de todo terreno.
Aunque a decir verdad, también incluye buggies, monster trucks y hasta minimotos de 50 CC., pero si los salieran en el título ya sería el acabose de nombres raros de videojuegos.
Pero poco importaría el nombre si luego resultara una farsa el juego en sí mismo. Por suerte, no es así, y ATV vs MX: Untamed es sobre todo divertido y variado. Y es que no se limita tan sólo a las carreras. La variedad de modos de juego es tal que casi parece imposible acabarlos todos. Torneos, campeonatos, el X-tournamente... En ellos encontraremos carreras normales, de puntos de control, en campo abierto, de piruetas... Pero es que, además, al jugar con amigos es aún mejor, con algunos minijuegos simplemente geniales y delirantes, como el de la serpiente. Como dirían en la feria: "¡Viene cargadito, oiga!"
Si seguimos destacando lo bueno, encontramos una banda sonora de lo más potente y su control es casi exquisito. Pero no es perfecto. Sus gráficos no dan la talla en muchas ocasiones y hay algunas pruebas que acaban cansando por lo largas que son, y en torneos largos se resiente bastante la adicción.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Carreras campo a través y en circuitos con barro.	Correr por el campo después de llover con nuestras bicis.	Amantes de lo extremo y del mundo del motor.

XBOX 360 VEREDICTO



PUNTUACIÓN
Ha esquivado casi todos los charcos.





XBOX 360
LIVE

» Details



Editor: SNK Playmore
Desarrolla: SNK Playmore
Jugadores: 1-2
Live Sí
Precio 800MP

Metal Slug 3

¿Un pájaro? ¿Un avión? No, otra nube de disparos. Esto es MS3

En los salones recreativos Metal Slug siempre fue el rey, eso es indiscutible. Las competiciones para ver quién llegaba más lejos con una sola moneda era el pan de cada día. Si no lo has vivido es que o no has tenido infancia o la estás teniendo en estos momentos. En cualquier caso, pruébalo y dinos si nos equivocamos al decir que se trata de la recopilación de situaciones absurdas más increíble jamás vista en un juego de acción. Soldados gordos, zombis, pollos, pavos, cerdos, enemigos de todos los colores y sabores, incluidos alienígenas... Todo, aderezado con tal cantidad de balas que hay que tener más reflejos que un superhéroe para conseguir acabar cada nivel sin parecer un inútil. Y es precisamente eso, unido al innegable carisma del apartado técnico lo que nos hacen revisitar una y otra vez cada una de las seis localizaciones. Es ese pique que sólo los grandes clásicos consiguen hacer florecer; la vieja escuela, que se suele decir. Los detalles que lo alejan de la perfección son su duración, solo 6 niveles, un sistema de rankings imperfecto y unos logros que no acaban de dar con la tecla adecuada. Por lo demás, no hay demasiadas pegas, y es que Metal Slug 3 es una razón más para no romper nuestro cerdito-hucha. Que tiemblen los malolientes salones recreativos de toda la vida.



Regla 1: No te enfrentes a tres enemigos a la vez.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

PUNTUACIÓN **8,2**
Un clásico que nunca pasará de moda

» Details

Editor: Hudson
Desarrollador: Natsume
Jugadores: 1-2
Live No
Precio: 800MP

Omega Five

Y llegó el día que sacaron un shooter original para Xbox Live...

Hay ocasiones en la que el diseño de un juego hace justicia a la imaginación de las mentes más perturbadas. Omega Five da buena cuenta de ello. Por ejemplo, sus protagonistas son una mujer voladora, un hombre calvo que dispara un tipo de líquido, un samurái volador que usa a su mascota como arma y un perro que vuela sobre un ¿secador? Los enemigos tampoco le andan a la zaga, con una especia de larvas con unos testículos colgantes en su extremo. Muy extraño. No lo es tanto su jugabilidad, ya que se trata de un shooter lateral de los de siempre, con un botón de disparo y bombas inteligentes para acabar con todo lo que se mueva y que además van mejorando hasta ser más poderosas que el polvorín de Irán. También incluye alguna pequeña novedad, como es el caso del gancho, pero acaba teniendo una importancia mínima. Tanto es así que sus virtudes acaban convirtiéndose también en sus defectos, pues hereda los fallos clásicos de todo shooter lateral. Los que hayan jugado a Space Harrier, R-Type o el inminente en Xbox Live Ikaruga sabrán a lo que nos referimos, con la tara de que se trata de un título realmente corto. Si adorabas estos juegos clásicos, no lo dudes: Omega Five te dejará con una sonrisa de felicidad en la cara.



Este lugar se llama Fire Crotch. Disfrútalo.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

PUNTUACIÓN **7,5**
Lo bueno, si breve, no siempre es bueno

Assassin's Creed

Desenchúfate del Animus con esta guía de logros para asesinos

EL SENDERO DE LA RESISTENCIA SUPREMA
Conseguir el logro del vuelo del águila por sobrevivir en combate abierto durante diez minutos es uno de los más sencillos del juego. Puedes conseguirlo en los compases iniciales, donde los caballeros no son capaces de quebrar tu guardia. Durante el primer encuentro con las tropas de De Sable, mantén pulsado el gatillo izquierdo para bloquear los ataques durante diez minutos. Tu defensa es tan efectiva que no recibirás ni un rasguño.

LA MUERTE JAMÁS AVISA
Tratar con los guardias puede ser más sencillo si aprovechas el elemento sorpresa. Una de las formas es usar el puñal oculto en tu muñeca para asesinar a su líder antes incluso de que pueda desenvainar su espada. Sin embargo, es todavía más simple aproximarse (ojo, sin seleccionar el objetivo o te descubrirán) y emplear un rápido y sorprendente ataque con tu espada. Deberías matar al menos dos enemigos antes de que un tercero esté dispuesto a atacarte.

LA SIEMBRA DEL ASESINO
Parece muy fácil, y lo es. Muchos de los logros de combate se pueden obtener de forma sencilla e indolora en el campo de entrenamiento de Masyaf. Entre ellos están incluidas la velocidad del águila por 100 contraataques realizados o el salto del águila por 50 muertes empleando un combo. La gran ventaja de emplearte a fondo en el patio de Masyaf es que jamás morirás en esta área..

LA HOJA DE LA VERDAD
Uno de los trucos más atractivos y que probablemente aún no hayas descubierto es que puedes utilizar el cuchillo de muñeca para realizar contraataques. Para lograrlos, equípate con la hoja y espera a un enemigo. Aprieta el botón X en el momento justo, como harías con un ataque de espada y podrás contemplar una demostración de suciedad, sangre y vísceras que dejaría impactado al mismísimo Haníbal Lecter.

SILENCIA SUS LENGUAS
Las misiones de informador en la parte final del juego pueden ser particularmente complicadas, especialmente si te descubren en acción. Una forma simple, pero efectiva, de superarlas es usar el lanzamiento de cuchillos para acabar con esas lenguas viperinas. Resulta muy complicado que te descubran y podrás pasar al siguiente informante casi sin detenerte en ninguna refriega.

JUEGO
XBOX 360



9,7/10 Nº13




Caballos: para esos momentos sin sigilo.

"Un buen truco es usar el puñal de la muñeca para los contraataques"


Intenta acabar con ellos mientras sacan su espada.


No te da puntos..., pero si lo matas dejará de gritar.

EL RITMO LO ES TODO

Los combos de asesinato son los movimientos más difíciles de realizar. Para conseguirlo, presiona el botón X para descargar todo el peso del cuerpo en tu espada. Entonces, en el momento exacto en que los aceros impacten, presiona X de nuevo y verás cómo se realiza el combo. Consigue el logro del salto del águila tras 50 combos de asesinato.

EL MAL SAMARITANO

El logro enemigo de los pobres se consigue deshaciéndote de 25 mendigos. Ignora a los hombres locos y a los borrachos. Las únicas que cuentan son esas molestas mujeres que no te quitas de encima.

MÁS ALLÁ DEL ANIMUS

Nuestra forma de conseguir el logro 'la voluntad del águila' está estrictamente fuera del manual. Pero si aún así quieres probar, al principio del juego en Masyaf, corre a lo largo del lado izquierdo de la ciudad hasta que veas un arbusto de flores apuntando a lo alto de la montaña, con un árbol justo delante. Si corres hacia la esquina mientras te mueves a izquierda y derecha serás capaz de llegar a lo alto de la roca. Cuando la alcances, salta al borde del mapa y misteriosamente habrás desbloqueado el logro que premia al vencedor en 100 batallas... sin haber humedecido tu espada en sangre.

Precio
200MP
2.85 euros

Una mesa cargada de detalles... horripilantes.

Pinball FX: Nightmare Mansion

Una nueva mesa de pinball para pasar miedo dándole a la bola

Si eres un adicto a las mesas de pinball desde su época dorada, allá por los años 80, tienes que acordarte de la increíble mesa de La Familia Adams. Pues si quieres disfrutar de una mesa muy similar puedes descargar esta nueva 'Nightmare Mansion' para el juego arcade *Pinball FX*.

Hace un par de meses, los chicos de Zen Studios regalaron a todos los adictos a su juego de pinball la mesa 'Bucaneros', a la cual se le une ahora esta genial casa de los horrores. Una mesa rápida y llena de sorpresas, con rampas y laberintos vigilados por gatos negros, arañas, zombies y monstruos de todo tipo.



Pero lo mejor del juego es la parte central: un piso inferior a modo de bodega de los horrores, con el laboratorio de Frankenstein y dos golpeadores extra. Cuando estres aquí, golpea las calaveras de bonus y conseguirás el logro Cazador de Monstruos, premiado con 20 GP.

Otro punto a destacar es su extraordinaria banda sonora, con chirridos, gritos,gemidos y aullidos por todas partes, y una música que bien podría haber sido compuesta por Danny Elfman. Desafortunadamente, no es gratis, pero su precio no supera un par de partidas en una mesa real.



No uses esta vista. Es muy bonita, pero no darás pie con bola.

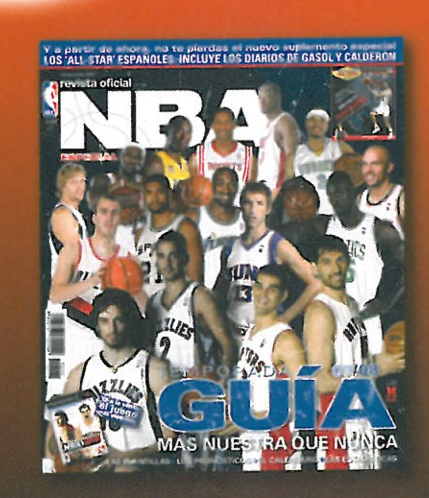
















Las próximas gorras se promocionarán a lo largo de 2008.



En tu disco

Este mes hay de todo, como en botica...





TRUCO
Busca los potenciadores del nivel para que tu exterminio sea coser y cantar.

2 Los Simpsons

¿Qué es?
La familia más famosa de la pequeña pantalla llega a Xbox 360 con las mismas tonterías con las que han conquistado nuestros corazoncitos. Encarna a Bart y Homer, en su lucha contra el muñeco gigante de los Donuts. Si quieres un consejo, dale fuerte en el culete hasta que no pueda más.

Controles
Mover Mirar Cambiar personaje Salto Habilidad 1 Ataque Usar Fijar Habilidad 2 LB No se usa RB No se usa


AUTOR: OXM Xcast

Este mes no queríamos encasillarnos y centrarnos en un género en concreto. Quizá sea porque estamos un poco dispersos con tanto viaje por el mundo, para enseñaros lo más nuevo, o quizá sea que somos un poco golfos y nos gusta picar de todos los palos. El hecho es que esta vez tenemos un DVD de lo más completito, cargado de buenos juegos y, sobre todo, buenas demos. El reto, en esta ocasión, va del arcade de conducción llamado Juiced 2, pero también vienen acelerando la demo de Sega Rally, los Simpsons dando leña de la buena, los mates estratosféricos de NBA Live 08, los matados de los nazis dando tiros en MOH: Airborne, los rifts sin fin de Guitar Hero III y los aviones de la Segunda Guerra Mundial de Blazing Angels 2... Y por si fuera poco, un par de arcades para mear y no echar gota: Exit y Track & Field. Y ya de postre, unas imágenes y un tema de Bladestorm.

1 Juiced 2: Hot Import Nights

¿Qué es?
Otra cosa que tenemos que confesar es que somos fans incondicionales de Toretto, el prota de Fast and the Furious. Por eso nos gusta Juiced 2. Es lo más parecido que hemos visto, hasta la fecha, a la anteriormente citada película. Lo tiene todo: coches, velocidad, apuestas... Incluso decenas de mujeres con poca ropa, que nos hacen lucubrar que han pensado únicamente en los hombres y... las lesbianas a la hora de hacer este juego. Prueba las tres carreras disponibles para saber qué te espera en la versión completa y elige entre los cuatro bólidos disponibles, listos para quemar rueda y hacer tragar polvo a nuestros contrincantes. ¿El coche que más nos ha gustado?: el Nissan 350 Z, puro músculo japonés totalmente "tuneable".

Controles
Dirección Cámara Táctica Freno de mano Marcha superior Marcha inferior Nitro Freno Acelerador LB Cámara RB Sin uso



TRUCO
Al derrapar gira el volante en dirección a la curva para recuperar el control de coche.

XBOX 360 RETOS

Haz que tus ruedas chirríen hasta llegar a la meta...
Esta vez tendréis que superarnos en el reto de Derrape individual. Nuestra puntuación estrella ha sido de 112.000 puntos. ¿Podréis superarla? Os avisamos que no es fácil. El paquete de Gustavo no ha conseguido ni la mitad. Si vosotros sois mejores, enviadnos las pruebas del delito a: *xbox360@unidadeditorial.es*.

"¿Qué mayor satisfacción puede haber que humillar a OXM Xcast en nuestro reto del DVD de cada mes?"



TRUCO Las ráfagas cortas son más precisas que dejar pulsado el botón de disparo.

3 MoH: Airborne

¿Qué es?
La muerte desde el cielo es lo que son los protagonistas de este shooter bélico, de EA. Un grupo de paracaidistas, en medio de la Segunda Guerra Mundial, cuya misión final es acabar con el Reich. ¿Estás preparado para lanzarte sin red?

Controles
Moverse Apuntar Zoom Acción Seleccionar arma Cambiar de postura Saltar Modo apuntar Disparar Fuego secundario Granada



4 Sega Rally

¿Qué es?
Un arcade a la vieja usanza, de los de acelerar y acelerar hasta que se llega a la meta. No hay más complicaciones que las deformaciones dinámicas del terreno, que hacen cada vuelta distinta. Pruébalo y, si no te gusta, es que estas muerto.

Controles
Dirección Cámara No se usa Quitar marcha Fremp de mano Subir marcha Mirar atrás Frenar Acelerar Cambiar cámara No se usa



TRUCO Suelta el botón de tiro cuando estés a punto de llegar a lo más alto del salto y disfruta.

5 NBA Live 08

¿Qué es?
El otro juego de basket también tiene demo. Puede que no tenga a nuestro Gasol en los Lakers, pero de hecho sólo podremos controlar a uno de los finalistas del año pasado: Cleveland Cavaliers y San Antonio Spurs. Disfruta del baloncesto, reinventado de Electronic Arts, y prepárate para meter una canasta de tres puntazos.

Controles
Moverse fintas estrategia Pase Tiro Bandeja/Mate Salto final Proteger balón Sprint Zona caliente Alley hop



TRUCO Echa mano de una guitarra de 360 para sacarle verdadero partido a la demo.

6 Guitar Hero III: Legends of Rock

¿Qué es?
Afina los dedos, que se acerca el único e incomparable dios del rock and roll... GH III. El vicio de las Navidades quiere seguir haciendo mucho ruido durante el 2008. Si no lo has probado, no sabemos a qué esperas. Prueba The metal en Experto y luego nos cuentas si es fácil o difícil.

Controles
No se usa No se usa Energía estrella No se usa No se usa No se usa No se usa Verde Rojo Amarillo Azul

Contenidos

Demos
Juega con estas demos sin esperar ni descargas...

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.



TRUCO
En el menú de opciones puedes cambiar la vista de la interior a la exterior siempre.

7 Blazing Angels II: Secret Weapons of WWII

¿Qué es?

Y ahora otra de lucha aérea, pero sin paracaídas ni red para los golpes. Aviones antiguos cargados hasta los dientes (virtuales, claro está) y listos para la madre de todas las batallas. Lo mejor es que puedes probarlo tanto offline como online, aunque para esto último tienes que ser miembro gold de Xbox Live (no confundir con el enemigo de Austin Powers Gold Member). Fácil de controlar y tan directo que necesitarás una mascarilla de oxígeno por eso de la descompresión en la cabina. Si no te gusta, no te devolvemos el dinero, sino que, amablemente, te aconsejamos que te pases al lado oscuro, te compres un PC de los potentes y te vicies al Flught Simulator, que es casi tan divertido como ver comer a las gallinas en una calurosa tarde de verano.

Controles

Moverse Velocidad/ Cabeceo Órdenes Siguiente obj. primario Siguiente obj. secundario Arma defensiva Mapa táctico Cámara de seguimiento Disparo primario Cámara Objetivo Disparo secundario

TRUCO
Tómatelo con calma, piensa tus movimientos y actúa con cautela.





8 Exit

¿Qué es?

Un arcade protagonizado por un hombre llamado MR Esc y con un pañuelo rojo al cuello. Suena raro, pero aún más lo es cuando descubrimos a lo que se dedica: salva a personas en apuros. No es ningún superhéroe, tan sólo un ciudadano que usa tu materia gris por el bien de la Humanidad. Y lo peor de todo es que, además, es un juego arcade muy divertido. Descubre este puzzle conversión de su homónimo de PSP.

Controles

Moverse Puntero Moverse Salto Acción Usar objeto/coger Clic Buscar compañero (atrás) Buscar compañero (delante) Modo compañero Correr

9 Track & Field

¿Qué es?

El machacabotones por excelencia llega a Xbox Live Arcade con la intención de destrozar unos cuantos mandos más, por si su nómina no era lo suficientemente extensa. Pulsa un lado y otro tan rápido como puedas para superar las mejores marcas atléticas de la historia del deporte videojueguil. Tan simple como adictivo, sobre todo si echamos unas partidas con un colega o con el juego completo a través de Xbox Live.

Controles

Correr No se usa Correr Acción Correr Correr No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa

Xcast raja...





HISTORIA DE UN LINCHAMIENTO

No es justo. Lo confieso. Estoy hasta las narices de los medios generalistas. Televisión, sobre todo. Reaccionarios y temerosos es como se muestran hacia los videojuegos. Como una niñita esperando a su madre en el parque, en una noche oscura, con miedo de decir a quien sea que necesita ayuda para encontrar el camino. Intentan enseñar que los videojuegos son el demonio malvado que corrompe a la juventud. Nosotros somos esa juventud y no hemos hecho ni la mitad de estupideces que los que no tenían videojuegos. Tan malos no serán, por tanto. Además, esta cruzada se entiende menos cuando juegos como, por ejemplo, Bully son criticados, mientras películas como "La Mala Educación" son ensalzadas, teniendo una temática, al menos en parte, parecida.
Otro ejemplo es GTA, un juego que lo mismo saca unos pechos que unos sesos desparramados. Ya está el "pitote" montado. Y es que, mientras el cine saca chorretones de sangre que ni los que dejaba la Nocilla cuando chorreaba en nuestros pantalones, o te planta delante mismo de la cara unas mamellas femeninas en todo su esplendor, nadie dice nada. ¿Por qué tal linchamiento? ¿No se puede entender que los videojuegos ya no son un juego sólo de niños? Y que, además, los que jugamos no nos pasamos las horas muertas tirados en el diván de un psiquiatra para evitar que matemos gatitos y disparemos a pájaros. La clave, seguramente, se encuentra en el dinero. La industria del videojuego empieza a ser algo importante, aunque no lo suficiente. Puede que en unos pocos años pongamos suficiente pasta sobre la mesa para que la tele tenga que callarse la boca.

objetivo principal la mayor parte del juego, pero llega un momento en el que los soldados, porque Joseph Turok se verá acompañado por otros supervivientes en más de una ocasión, empiezan a pensar mucho más en su propia supervivencia que en encontrar a su jefe. No es que dé miedo, porque Turok es más una aventura salvaje, pero sentir el aliento de un T-Rex en la nuca no es el paradigma de la relajación. Quien pretenda de Turok hacer una aventura relajada, que lo deje en la estantería y se vaya a un spa, porque si algo tiene el juego es acción constante y cortes de respiración cuando uno (o varios) de los gigantescos saurios se percatan de nuestra presencia. Entonces sólo valdrá correr, esconderse en un sitio bien protegido y pensar la forma de acabar con ellos. La cacería ha comenzado y todo el mundo sabe que no hay nada como poder colgar la cabeza de un dinosaurio sobre la chimenea. Lástima que el detalle de todos los entornos en los que se desarrolla la historia no ofrezca el mismo aspecto que algunos de estos grandes bichos; porque, de haber sido así, este Turok habría atraído a muchos más jugadores. Y es que el apartado gráfico del juego es lo que más puede echar atrás a un público ya acostumbrado a superproducciones, en los que las texturas casi sudan si tienes mucho rato la consola encendida. Eso sí, como empieces a descuartizar a dinos y soldados adversarios, la brutalidad de su arco y su cuchillo te va a atrapar seguro.



JOSEPH TUROK
Protagonista del montón

Vamos a tener la oportunidad de ver más de lo normal a nuestro protagonista en esta ocasión. Cada vez que realicemos acciones como subir escaleras, partir el cuello a uno de los malos o usar nuestro cuchillo, la vista será en tercera persona.

XBOX LIVE

Puedes conectarte a la red y echar partidas uno contra uno con tus colegas. ¡Anímate!









"No es que dé miedo, pero sentir el aliento de un T-Rex en la nuca no es el paradigma de la relajación"

DE N64 A XBOX 360

Un juego con once años de historia

Incluso antes de que apareciese com juego en 1997, Turok ya era un personaje de cómic, un cazador de dinosaurios bestia y despiadado. El primer juego de la saga, aquel Turok: Dinosaur Hunter de Acclaim tiene ya once años y se fijaba en Doom como principio de todas las cosas. A la violencia Turok unió el uso de la que sería el arma característica de Turok: el arco. Menos exitosos fueron sus dos siguientes títulos, sólo para GameBoy: Rage Wars y Battle of Bionosaurs. Para el resto de consolas enseguida apareció Turok 2: Seeds of Evil, con desigual aceptación y, en 2000, Turok 3: Shadow of Oblivion. En 2002, Turok: Evolution y su fiasco parecían dar fin a la saga, pero seis años después volvemos a disfrutar con la caza mayor de dinosaurios.





XBOX 360 VEREDICTO

- ✔ El arco y el cuchillo
- ✔ Modo cooperativo
- ✔ Dinosaurios gigantes
- ✘ Demasiada sangre
- ✘ Poco cooperativo

PUNTUACIÓN 7,8

Cómo mola degollar dinosaurios

Nadie ha dicho que éste sea un juego para niños. No lo es. Sale sangre, salen armas, es tremendamente violento y se maltratan a un montón de animales —extintos, pero animales— a lo largo de la aventura. Y es que no sólo tendremos que enfrentarnos a los soldados que vigilan la isla y todas las instalaciones, sino que la amenaza más imprevisible es precisamente la de los verdaderos habitantes del planeta en el que ha ido a estrellarse la nave de Joseph Turok y toda la compañía Whiskey; es decir, los dinosaurios. Los habrá pequeñitos, de esos que valdrá la pena acabar con ellos a base de cuchillo en la garganta, pero también los habrá gigantescos para los que nos tendremos que hacer con la pistola de bombas pegadizas que podremos accionar con un segundo golpe de gatillo. Son tan brutales los efectos de estas bombas que se convierte en el recurso de media distancia de cualquiera que juegue un rato con Turok. Eso es porque para la larga distancia preferimos el arco. Es silencioso, eficaz y poco usual. Es un clásico de los juegos de Turok, desde aquel Dinosaur Hunter de Nintendo 64 y sigue evolucionando en su uso para, en esta ocasión, ofrecernos la posibilidad de disparar flechas con gran potencia si sujetamos el arco el tiempo necesario (llegado un momento empezará a temblar y la puntería se resiente) e incluso atravesar los cuerpos de los enemigos. Otro de esos momentos de violencia extrema, pero es que metidos en la piel de este mercenario.

Donde no resulta tan útil es cuando jugamos a Turok en su modo online, que permite hasta 16 jugadores. En esa ocasión son más eficaces armas más rápidas y de fácil apuntado, aunque siempre haya especialistas y, en esta ocasión, el arco viene a ser como un rifle de francotirador (y eso que también los habrá en el juego). Para el multijugador triunfan más armas como la pistola de granadas pegadizas, que te permitirán coger distancia de los enemigos, pero el diseño de los mapas con diferentes alturas, pasadizos y muchos recovecos complica las cosas al permitir mucho el camuflaje de los adversarios, y en ocasiones no será hasta que lo tengas encima cuando verás a un contrario. Si a estas alturas todavía te preguntas qué sentido tiene que un soldado como Turok se meta en la selva a luchar contra dinosaurios de varias toneladas y contra soldados bien armados y en gran cantidad, debes saber que su nave se estrelló y el líder de la compañía Whiskey desapareció. Su búsqueda es el

"Para larga distancia preferimos el arco: silencioso, eficaz y poco usual. Un clásico desde N64"



UN DÍA DE CAZA

Y con todos mis colegas

Una de esas características que se está convirtiendo en obligatoria en todo buen shooter que cuente con modo multijugador y que va más allá de las partidas en competencia es el modo cooperativo. En algunas de las fases de ***Turok*** hemos podido ver cómo algunos de nuestros compañeros supervivientes nos seguía en el combate. Eso mismo vamos a poder jugarlo con amigos —hasta cuatro jugadores al mismo tiempo— si nos ponemos de acuerdo. El único inconveniente que le hemos encontrado al modo de juego cooperativo es que sólo afecta a tres niveles del juego, con lo que se queda un poco corto, si lo que pretendíamos era completar toda la campaña en compañía.









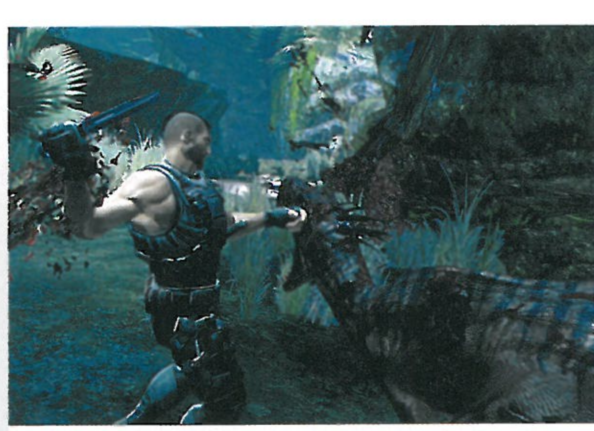
TUROK

Dinosaurios, arcos, cuchillos y gargantas rajadas

La carnicería jurásica más bestia de los últimos tiempos ya ha abierto sus puertas. Desde el 8 de febrero llevamos disfrutando del placer que produce poder aniquilar a aquellas bestias prehistóricas que son los dinosaurios... y a golpe de cuchillo, arco de flechas y granadas. Brutal. Turok es el último de los llegados en aquella gran ola de shooters que arrasó en 2007. Si hubiese salido entonces quizá hubiese sido eclipsado por Call of Duty 4, Halo 3 o Bioshock. Sin embargo, han sabido esperar el momento adecuado y, cuando la gente tenía el dedo echando humo de matar a infieles en algún lugar de Oriente Medio, Big Daddies en Rapture o los tediosos Covenants del universo Halo, ¡zas! toma tiranosaurio rex. Veinte veces el tamaño del propio Joseph Turok y aparentemente inmune a muchos de los proyectiles que llevamos encima.

La selva, los dinosaurios, los complejos escenarios laberínticos que te hacen retroceder de vez en cuando, pensando si ya has pasado antes por ese mismo sitio ya eran suficiente. Sin embargo, este Turok de la nueva generación incluye unos enemigos a lo KillZone, de esos con cascos que llevan lucecitas rojas o amarillas. Por suerte para Joseph Turok, y por desgracia para los jugadores más experimentados, estos soldados que guardan quién sabe qué, dentro de quién sabe qué instalaciones en mitad de la jungla (un rollo Perdidos, pero mucho más castrense) son bastante tontos... o sordos. Eso sí, son muchos, demasiados. Tantos que la cosa se complica si no los matamos de uno en uno porque, al necesitar varias ráfagas de tiros cada uno de ellos, se nos echan encima con demasiada rapidez cuando vienen en grupo. Lo mejor, pasar lo más inadvertido posible. Parece que es un contrasentido en un shooter en primera persona, lo sé, pero lo que parece extraño se convierte en adictivo: aniquilar al contrario con un cuchillo. Se convertirá en una de las armas principales del juego, de hecho, es una de las dos (la otra es el arco), que irán con nosotros en todo momento, aunque vayamos variando de armas de fuego principales y secundarias. Se trata de hacerse invisible y, sobre todo, muy silencioso, atacar por la espalda y, cuando aparezca el icono de presionar el gatillo, simplemente pulsar. Se iniciará una animación que, sí, se hará demasiado repetitiva en adelante, y veremos a nuestro hombre partir las piernas, los brazos o el cuello del adversario y luego clavarle el cuchillo... ¡Muy grande!

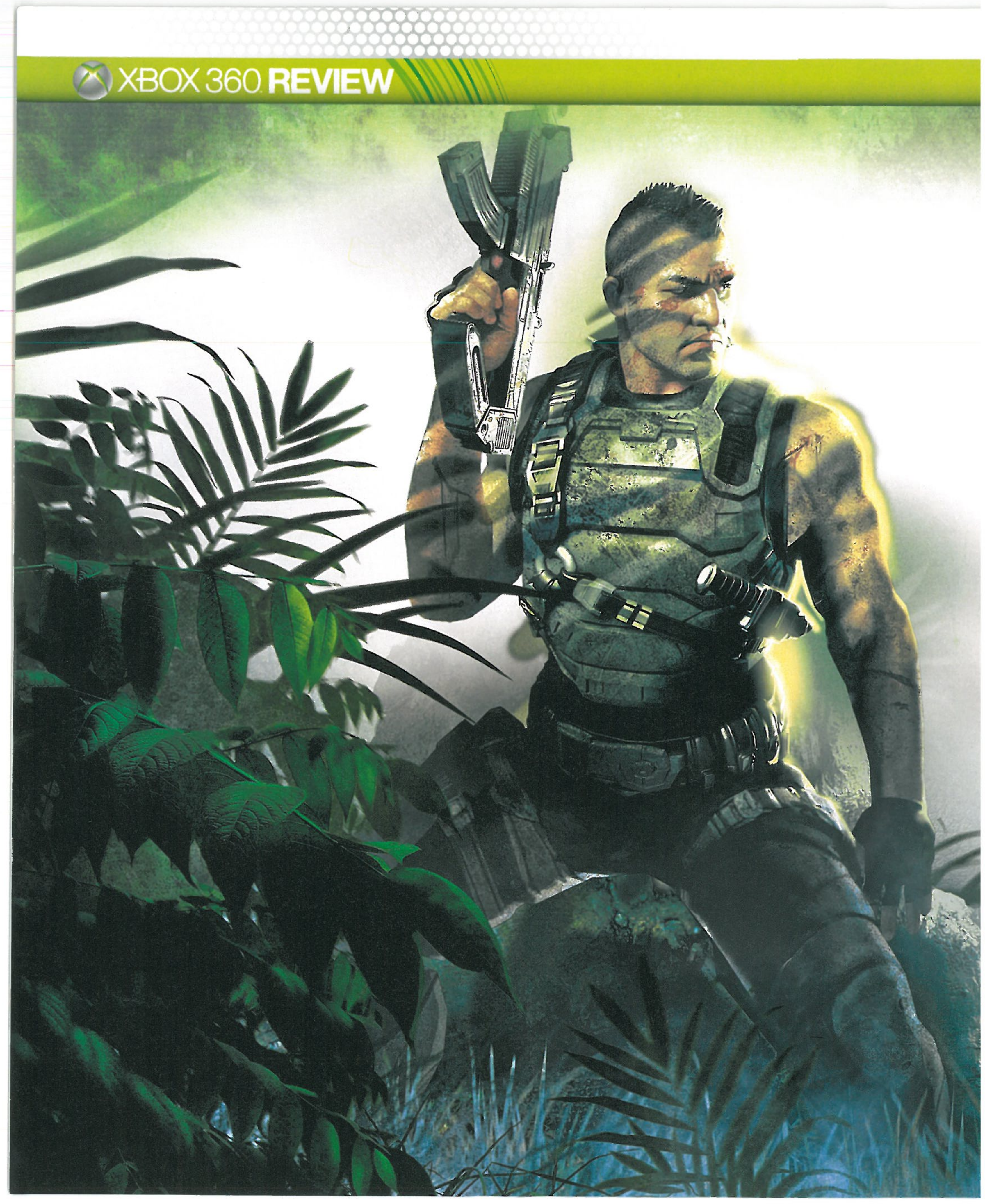
¿Sabías que?
LAS PORTADAS
En FIFA Street la portada fue para Ronaldinho, para la segunda parte ficharon a Cristiano Ronaldo y en esta tercera entrega tenemos a Crouch, Gatusso y Ronaldinho en la cubierta.










XBOX 360 REVIEW



Y ahora ¿qué?



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Al cierre de este número nos hemos encontrado con una noticia que, cuanto menos, nos ha preocupado. No es otra que el hecho de que grandes minoristas, como Best Buy, NetFlix y, sobre todo, Wal-Mart, anunciaran su apoyo al formato Blu-ray en detrimento del HD-DVD. El caso es que la noticia llega en un momento en el que Microsoft parecía habernos hecho caso en este tema —la rebaja a 99,99 € del HD-DVD de 360 es una prueba de ello— y comenzadaba a dar muestras de querer vender cara la derrota si se produjese al final. La versión oficial de Microsoft, al cierre del número, es: "No creemos que las recientes noticias sobre el HD DVD tendrán ningún impacto para Xbox 360 y nuestra posición en el mercado. Como siempre hemos afirmado, creemos que son los juegos los que venden consolas y Xbox 360 sigue teniendo el mejor catálogo de nueva generación, con más y mejores títulos exclusivos y los juegos más vendidos del momento. Esperaremos a una respuesta oficial por parte de Toshiba antes de anunciar nuestros planes con el reproductor de HD DVD para Xbox 360. El HD DVD es una de las muchas opciones para disfrutar de una experiencia de alta definición. Nosotros seguiremos ofreciendo a nuestros usuarios la opción de recibir contenidos de alta definición directamente a su consola, junto al reproductor de DVD que ya poseen". Esta afirmación tranquiliza por un lado (es cierto que al final la consola se vende por el catálogo de juegos), pero da miedo por otro, ya que hay que dejar muy claro a la comunidad de jugadores este hecho, porque que existe un riesgo más que palpable de que los potenciales compradores de una consola digan: "Hey, es que la PS3 tiene incluido el Blu-ray". Ahora llega el momento de, primero, esperar y desear que Toshiba y sus aliados puedan buscar un resquicio para competir. Y segundo, si ocurre algo malo para el HD-DVD, Microsoft, que es quien nos importa en esta historia, tenga la cintura suficiente para capear el temporal y preparar un contraataque.

Dicho esto, pasemos a analizar lo que nos depara el primer trimestre de 2008, que no es poco.

En primer lugar, los juegos. Llevamos dos semanas 'pateándonos' literalmente el mundo para traeros todas las novedades. Y son tantas que no han entrado todas en este número que ahora tienes en tus manos. Tokio, Milán, Londres, París, Munich, Dallas...

Han sido muchos kilómetros, pero ya tenemos algunas de las imágenes más esperadas por todos. El mítico Itagaki, Race Driver GRID y el hasta ahora poco conocido —pero que tiene una pinta increíble— Damnation; ese pedazo de juego que va a ser Dead Space y Lost Odyssey, títulos que podéis encontrar este mes en vuestra revista.

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Juan Manuel Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: AURORA CATÁ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, José María Rodríguez, Juan García 'Xcast' y Jorge Núñez 'Clapillo'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo (portada) - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas (icartas@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 87
Coordinación: Aurora Fernández Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 81 99 (Horario L-V de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 66 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

DEAD SPACE BULLY FIFA STREET LOS INMORTALES PERDIDOS

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

Nº16 MARZO 2008

,95€

GRATIS DVD CON 9 DEMOS
BLAZING ANGELS II, LOS SIMPSONS SEGA RALLY, MEDAL OF HONOR...

UNA REVISTA M

ADIVINA QUIÉN VIENE A CENAR...

TUROK

8 423793 600066 00016